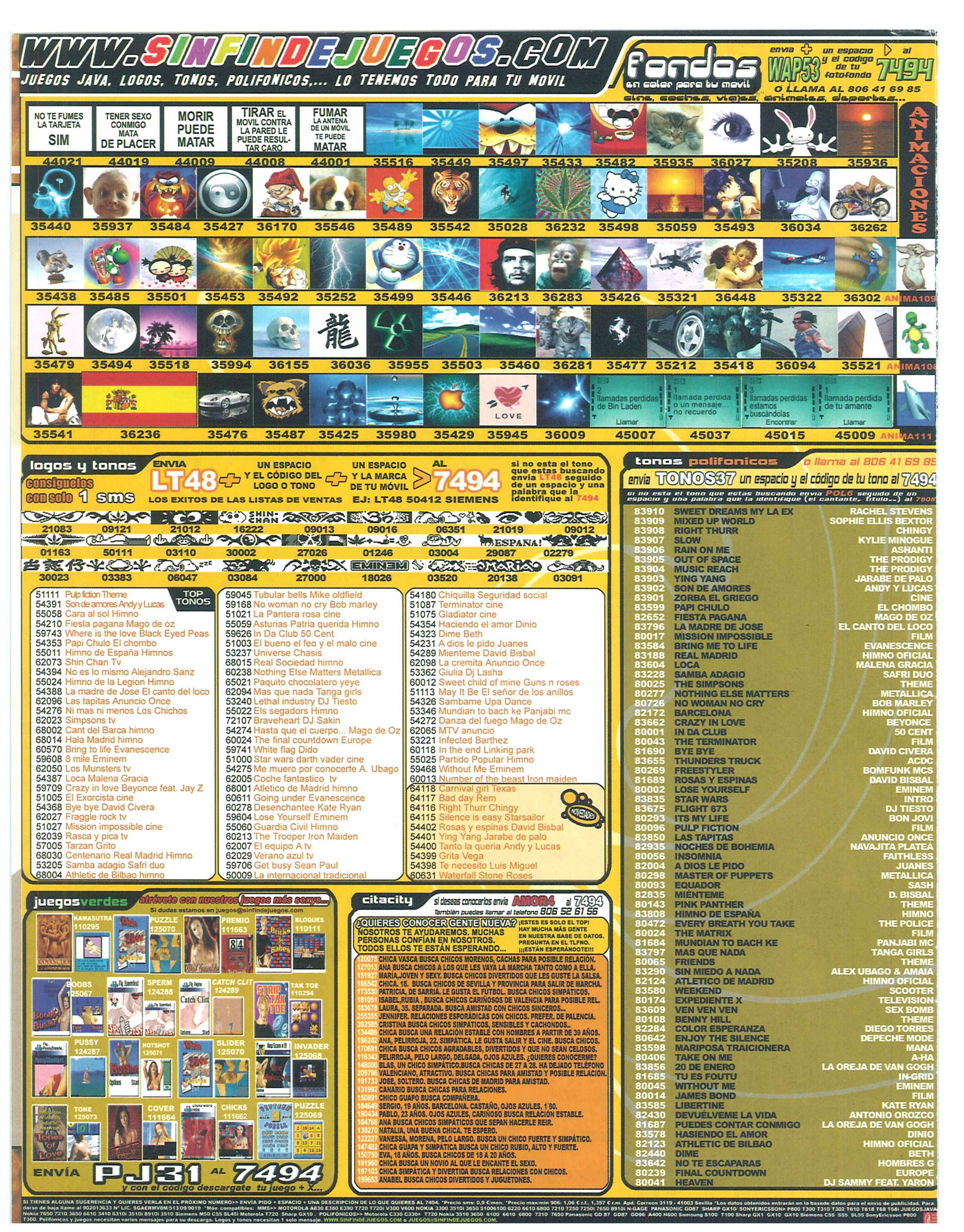


ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Jap
nº17 - 5 €
Castlevania
Lament of Innocense
Kunoichi
忍
THE KING OF FIGHTERS 2003
S.SPIRITS ZERO
TMN TURTLES
MAGATAMA
PRINCE OF PERSIA
RACING REVOLUTION
DBZ BUDOKAI 2
SONIC HEROES
VIRTUAL VIEW
JADE EMPIRE
KILLER 7
NARUTO
MUGEN
SIREN
Castlevania ~ Lament of Innocense © 2003 Konami - The King of Fighters 2003 © 2003 Playmore - Kunoichi © 2003 Sega
GAMETYPE Nº17 - 5 € / 832 PTAS
00017
8 414090 216715
PRINTED IN SPAIN



WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
Fondos en color para tu movil
envia WAP53 + un espacio y el codigo de tu foto-fondo al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 85
cine, coches, viajes, animales, deportes...
ANIMACIONES
NO TE FUMES LA TARJETA SIM
TENER SEXO CONMIGO MATA DE PLACER
MORIR PUEDE MATAR
TIRAR EL MOVIL CONTRA LA PARED LE PUEDE RESULTAR CARO
FUMAR LA ANTENA DE UN MÓVIL TE PUEDE MATAR
44021 44019 44009 44008 44001 35516 35449 35497 35433 35482 35935 36027 35208 35936
35440 35937 35484 35427 36170 35546 35489 35542 35028 36232 35498 35059 35493 36034 36262
35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 36283 35426 35321 36448 35322 36302 ANIMA109
35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477 35212 35418 36094 35521 ANIMA108
LOVE
2 llamadas perdidas de Bin Laden Llamar
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
3 llamadas perdidas estamos buscándolas Encontrar
1 llamada perdida de tu amante Llamar
35541 36236 35476 35487 35425 35980 35429 35945 36009 45007 45037 45015 45009 ANIMA111
logos y tonos
consiguelos con solo 1 sms
ENVIA LT48 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL 7494
LOS EXITOS DE LAS LISTAS DE VENTAS EJ: LT48 50412 SIEMENS
si no esta el tono que estas buscando envia LT48 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494
SHIN-CHAN ESPAÑA! EMINEM MARIA
21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012
01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279
30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091
TOP TONOS
51111 Pulp fiction Theme
54391 Son de amores Andy y Lucas
55058 Cara al sol Himno
54210 Fiesta pagana Mago de oz
59747 Where is the love Black Eyed Peas
54353 Papi Chulo El chombo
55011 Himno de España Himnos
62073 Shin Chan Tv
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
55024 Himno de la Legion Himno
54388 La madre de Jose El canto del loco
62096 Las tapitas Anuncio Once
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
62023 Simpsons tv
68002 Cant del Barca himno
68014 Hala Madrid himno
60570 Bring to life Evanescence
59608 8 mile Eminem
62050 Los Munsters tv
54387 Loca Malena Gracia
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
51005 El Exorcista cine
54368 Bye bye David Civera
62027 Fraggle rock tv
51027 Mission impossible cine
62039 Rasca y pica tv
57005 Tarzan Grito
68030 Centenario Real Madrid Himno
53205 Samba adagio Safri duo
68004 Athletic de Bilbao himno
59045 Tubular bells Mike oldfield
59168 No woman no cry Bob marley
51021 La Pantera rosa cine
55059 Asturias Patria querida Himno
59626 In Da Club 50 Cent
51003 El bueno el feo y el malo cine
53237 Universe Chasis
68015 Real Sociedad himno
60238 Nothing Else Matters Metallica
65021 Paquito chocolatero yeye
62094 Mas que nada Tanga girls
53240 Lethal industry DJ Tiesto
55022 Els segadors Himno
72107 Braveheart DJ Sakin
54274 Hasta que el cuerpo... Mago de Oz
60024 The final countdown Europe
59741 White flag Dido
51000 Star wars darth vader cine
54275 Me muero por conocerte A. Ubago
62005 Coche fantastico tv
68001 Atletico de Madrid himno
60611 Going under Evanescence
60278 Desenchantee Kate Ryan
59604 Lose Yourself Eminem
55060 Guardia Civil Himno
60213 The Trooper Iron Maiden
62007 El equipo A tv
62029 Verano azul tv
59706 Get busy Sean Paul
50009 La internacional tradicional
54180 Chiquilla Seguridad social
51087 Terminator cine
51075 Gladiator cine
54354 Haciendo el amor Dinio
54323 Dime Beth
54231 A dios le pido Juanes
54289 Mienteme David Bisbal
62098 La cremita Anuncio Once
53362 Giulia Dj Lasha
60012 Sweet child of mine Guns n roses
51113 May It Be El señor de los anillos
54326 Sambame Upa Dance
53346 Mundian to bach ke Panjabi mc
54272 Danza del fuego Mago de Oz
62065 MTV anuncio
53221 Infected Barthez
60118 In the end Linking park
55025 Partido Popular Himno
59468 Without Me Eminem
60013 Number of the beast Iron maiden
NOVEDADES
64118 Carnival girl Texas
64117 Bad day Rem
64116 Right Thurr Chingy
64115 Silence is easy Starsailor
54402 Rosas y espinas David Bisbal
54401 Ying Yang Jarabe de palo
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
54399 Grita Vega
54398 Te necesito Luis Miguel
60631 Waterfall Stone Roses
tonos polifonicos o llama al 806 41 69 85
envía TONOS37 un espacio y el código de tu tono al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia POL6 seguido de un espacio y una palabra que lo identifique (el cantante, titulo...) al 7808
83910 SWEET DREAMS MY LA EX RACHEL STEVENS
83909 MIXED UP WORLD SOPHIE ELLIS BEXTOR
83908 RIGHT THURR CHINGY
83907 SLOW KYLIE MINOGUE
83906 RAIN ON ME ASHANTI
83905 OUT OF SPACE THE PRODIGY
83904 MUSIC REACH THE PRODIGY
83903 YING YANG JARABE DE PALO
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
83901 ZORBA EL GRIEGO CINE
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
83604 LOCA MALENA GRACIA
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
80025 THE SIMPSONS THEME
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE
80001 IN DA CLUB 50 CENT
80043 THE TERMINATOR FILM
81690 BYE BYE DAVID CIVERA
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
83835 STAR WARS INTRO
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
80096 PULP FICTION FILM
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
80056 INSOMNIA FAITHLESS
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
80093 EQUADOR SASH
82835 MIENTEME D. BISBAL
80143 PINK PANTHER THEME
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
80024 THE MATRIX FILM
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
83797 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
80065 FRIENDS THEME
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
83580 WEEKEND SCOOTER
80174 EXPEDIENTE X TELEVISION
83609 VEN VEN VEN SEX BOMB
80108 BENNY HILL THEME
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
80406 TAKE ON ME A-HA
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
81685 TU ES FOUTU IN-GRID
80045 WITHOUT ME EMINEM
80014 JAMES BOND FILM
83585 LIBERTINE KATE RYAN
82430 DEVUÉLVEME LA VIDA ANTONIO OROZCO
81687 PUEDES CONTAR CONMIGO LA OREJA DE VAN GOGH
83578 HASIENDO EL AMOR DINIO
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
82440 DIME BETH
83642 NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
juegosverdes atrévete con nuestros juegos más sexys...
Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com
KAMASUTRA 110295
PUZZLE 125070
PREMIO 111663
BLOQUES 110111
BOOBS 125067
SPERM 124288
CATCH CLIT 124289
TAK TOE 110294
PUSSY 124287
HOTSHOT 125071
SLIDER 125070
INVADER 125068
TONE 125073
COVER 111664
CHICKS 111662
PUZZLE 125069
ENVÍA PJ31 AL 7494
y con el código descargate tu juego + X...
citacity si deseas conocerlos envía AMOR4 al 7494
También puedes llamar al telefono 806 52 61 56
¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA?
NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...
¡ESTES ES SOLO EL TOP! HAY MUCHA MÁS GENTE EN NUESTRA BASE DE DATOS. PREGUNTA EN EL TLFNO. ¡¡¡ESTÁN ESPERÁNDOTE!!!
120075 CHICA VASCA BUSCA CHICOS MORENOS, CACHAS PARA POSIBLE RELACIÓN.
127013 ANA BUSCA CHICOS A LOS QUE LES VAYA LA MARCHA TANTO COMO A ELLA.
151927 MARÍA,JOVEN Y SEXY. BUSCA CHICOS DIVERTIDOS QUE LES GUSTE LA SALSA.
166542 CHICA. 18. BUSCA CHICOS DE SEVILLA Y PROVINCIA PARA SALIR DE MARCHA.
173530 PATRICIA, DE SARRIÁ. LE GUSTA EL FÚTBOL. BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS.
181051 ISABEL,RUBIA , BUSCA CHICOS CARIÑOSOS DE VALENCIA PARA POSIBLE REL.
183678 LAURA, 35. SEPARADA. BUSCA AMISTAD CON CHICOS SINCEROS...
255355 JENNIFER. RELACIONES ESPORÁDICAS CON CHICOS. PREFER. DE PALENCIA.
392585 CRISTINA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS, SENSIBLES Y CACHONDOS..
134486 CHICA BUSCA UNA RELACIÓN ESTABLE CON HOMBRES A PARTIR DE 39 AÑOS.
196242 ANA, PELIRROJA, 22. SIMPÁTICA. LE GUSTA SALIR Y EL CINE. BUSCA CHICOS.
170691 CHICA BUSCA CHICOS AGRADABLES, DIVERTIDOS Y QUE NO SEAN CELOSOS.
116343 PELIRROJA, PELO LARGO, DELGADA, OJOS AZULES. ¿QUIERES CONOCERME?
148000 BLAS, UN CHICO SIMPÁTICO.BUSCA CHICAS DE 27 A 28. HA DEJADO TELÉFONO
209796 VALENCIANO, ATRACTIVO. BUSCA CHICAS PARA AMISTAD Y POSIBLE RELACIÓN.
191733 JOSE, SOLTERO. BUSCA CHICAS DE MADRID PARA AMISTAD.
131992 CANARIO BUSCA CHICAS PARA RELACIONES.
150891 CHICO GUAPO BUSCA COMPAÑERA.
184649 SERGIO, 19 AÑOS. BARCELONA. CASTAÑO, OJOS AZULES, 1'80.
190434 PABLO, 23 AÑOS. OJOS AZULES, CARIÑOSO BUSCA RELACIÓN ESTABLE.
184766 ANA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS QUE SEPAN HACERLE REIR.
139270 NATALIA, UNA BUENA CHICA. TE ESPERO.
122227 VANESSA, MORENA, PELO LARGO. BUSCA UN CHICO FUERTE Y SIMPÁTICO.
147482 CHICA GUAPA Y SIMPÁTICA BUSCA UN CHICO RUBIO, ALTO Y FUERTE.
150750 EVA, 18 AÑOS. BUSCA CHICOS DE 18 A 20 AÑOS.
191960 CHICA BUSCA UN NOVIO AL QUE LE ENCANTE EL SEXO.
197103 CHICA SIMPÁTICA Y DIVERTIDA BUSCA RELACIONES CON CHICOS.
199653 ANABEL BUSCA CHICOS DIVERTIDOS Y JUGUETONES.
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA Y QUIERES VERLA EN EL PRÓXIMO NUMERO>> ENVÍA PIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 €men. *Precio max/min 906: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla *Los datos obtenidos entrarán en la basede datos para el envío de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633 N° LIC. SGAERMV8M/513/09/9019 *Móv. compatibles: MMS>> MOTOROLA A830 E380 E390 T720 T720i V300 V600 NOKIA 3300 3510i 3650 51006100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE PANASONIC GD87 SHARP GX10/ SONYERICSSON> P800 T300 T310 T302 T610 T618 T68 T68i JUEGOSJAVA Nokia 7650 7210 3650 6610 3410 6310i 3510i 8910i 3510 Siemens M50 C55 SL45i Motorola T720 Sharp GX10 . POLIFÓNICOS>> Motorola C330 C330+ T720 Nokia 3510 3650 6100 6610 6800 7210 7650 Panasonic GD 87 GD87 GD96 A400 N600 Samsung S100 T100 Sharp GX1 GX10 GX10 Siemens C55 S55 SL55 SonyEricsson P800 T300. Polifónicos y juegos necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos necesitan 1 solo mensaje. WWW.SINFINDEJUEGOS.COM o JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM.



Año 4. Número 1.

Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Linea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García y Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", Salva Alonso Rivas "Sonic X", "MrKarate", Néstor Rubio "Omega Clarens" Luis Retamal "Kim Kapwham", Raul Rubiño "Enchoi", Micky, Francisco Pérez A. "Los Pakos", Rafael Barbero "Mangafan" y Álvaro Gomez Muñoz "Varo".

Traducción japonés:
Pedro Fernández "Elysium"

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Pepe Díaz

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Vídeo:
Javier Herreros

WEB TYPETEAM
www.typeteam.net

Webmaster:
Gilberto Sepúlveda "Cyclops"

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Distribuidora para Méjico:
Pernas y cia
Editores y distribuidores S.A. de C.V.
Poniente 134, nº650
Colonia Industrial Vallejo
Delegación Azcapotzalco 2300 México DF
Teléfono 0052-55874455

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Febrero - Marzo 2004
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

Okaeri!!

Bienvenidos una vez más a las páginas de ***Gametype***. Este ha sido un mes en el que nos han faltado páginas para meter todo lo que queríamos (cosa que no se puede calcular del todo hasta que la revista no va tomando forma a eso de la mitad de la maquetación). En un momento en el que creíamos que todo iba a cuadrar bastante bien nos hemos topado con que algunos artículos se hacían muy largos, necesitando prescindir de secciones y páginas ya maquetadas para, aun así, publicar los reportajes más esperados con una maquetación "bloque" formada por mucho texto en letra pequeña junto a contadísimas imágenes. Este es el caso del análisis en profundidad del último ***Castlevania*** por parte de nuestro *Solid Snake*, quien por cierto me ha propuesto hacer reseñas de 4 juegos que debieron reseñarse en el pasado año y no aparecieron por diversos temas. Como son juegos atrasados, pero sabemos que muchos de nuestros lectores son grandes fans de los artículos de *Solid*, se nos ha ocurrido usar la plataforma de mensajes por móvil para que nos hagáis saber rápidamente de qué juego os gustaría leer una reseña en el próximo número (realmente es el método más rápido si tenemos en cuenta que trabajamos con un mes de antelación al momento en el que la revista sale a la calle).

Secciones como *Fakelandia*, *Frikilandia* y *RPGMaker* se han visto excluidas de este número por el motivo ya comentado anteriormente, aunque volverán en la próxima entrega de ***Gametype***, no os preocupéis. También trataremos de seguir montandoos unos personajillos para *Mugen* en todos los números que siguen (*Clarens...* ¬_¬).

Y bueno, tenemos también a vuestra disposición el poder elegir si queréis que incluyamos tiras cómicas (como las que ya pusimos en el pasado), reseñas de *art books*, de bandas sonoras, o una sección mostrandoos las maquetas y figuras que van saliendo en Japón sobre videojuegos. ¡Que parece que sólo vivimos para el vicio consolero y todos somos unos frikis del copón! Por ello creo que unas secciones así apoyarían la revista, aunque es algo que dejamos en vuestras manos (*¡ufff...! con esto de hacer interactiva la revista mediante mensajitos me quedo sin espacio para el editorial...*).

¡¡Que disfrutéis de este número!! Hasta dentro de 2 meses (a menos que leáis otras ***-types*** ^_~).

Sergio Herrera
(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)

¿TE GUSTARÍA QUE NUESTRO REDACTOR SOLID SNAKE ANALIZASE A FONDO UNO DE LOS SIGUIENTES JUEGOS?

Mario e Luigi (SLS1)
Beautiful Joe (SLS2)
Fatal Frame 2 (SLS3)
Wario World (SLS4)

Envía un SMS con la palabra GAMETYPE seguida del código del juego que desees ver comentado en próximos números.
Ejemplo: GAMETYPE SLS1
(si se trata de Mario e Luigi)

Precio sms: 0,90 €/mensaje + IVA

¿QUERRÍAS QUE INCLUYÉSEMOS ALGUNO DE LOS SIGUIENTES APARTADOS EN LAS PRÓXIMAS REVISTAS?

Tiras Cómicas (GTS1)
Art Books (GTS2)
Bandas Sonoras (GTS3)
Maquetas (GTS4)

Envía un SMS con la palabra GAMETYPE seguida del código de la sección que desees ver en próximos números.
Ejemplo: GAMETYPE GTS4
(si se trata de Art Books)

Precio sms: 0,90 €/mensaje + IVA.

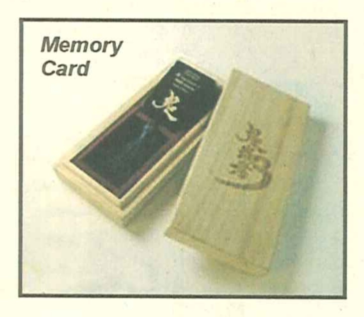
CONTENIDOS nº17

PlayStation 2:

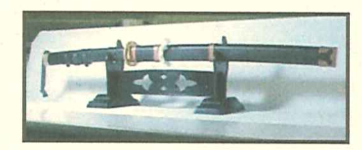
Square Enix ha revelado nueva información sobre la última versión que saldrá del *RPG* para **PS2** secuela de ***Final Fantasy X: "Final Fantasy X-2 International + Last Mission"***. El juego contará con un nuevo lugar llamado *Monster Arena* donde podremos combatir con todos los monstruos y enemigos del juego. Se ha confirmado que en este *Monster Arena* se podrá combatir contra personajes de ***Final Fantasy X***, incluyendo a *Tidus*, *Auron*, *Seymour* y un nuevo enemigo llamado *Emerald*.



Hori lanzará en Japón junto al ***Onimusha 3*** un mando especial y una *Memory Card.* El mando tiene forma de *katana* de 38 centímetros al estilo ceremonial *ebon* con adornos que emulan grabados de oro ancestrales.


Memory Card

La *katana* vendrá metida en una caja de madera negra y su precio será de 14.800 yenes. Su utilidad en el juego no ha sido desvelada todavía, pero se cree que será algo parecido a lo visto en el reciente juego de **Square Enix *Kenshin Dragon Quest***. La *Memory Card* está inspirada en el juego y posee adornos pertenecientes a él. También se venderá dentro de una caja de madera de color negro a un precio de 3.500 ¥.



From Software's está realizando una nueva entrega de su saga de robots más famosa esta vez llamada ***Armored Core Nexus***. El juego seguirá con las mismas características y manejo de las anteriores entregas. Su salida en Japón está prevista para el día 25 de Marzo al precio de 6.800 ¥.



Sega realizará una campaña especial con la salida en Japón de los volúmenes 8 y 9 de su colección ***Sega Ages Series*** que corresponden a los juegos ***Virtua Racing*** y ***Gain Ground***. Se pueden conseguir varios regalos con esta promoción, el primero son dos insignias pertenecientes a estos dos juegos que se recibirán si se reservan ambos juegos a través de *Sega Direct*. Si reservamos el ***Sega Ages 2500 Vol. 8 y 9 DX Pack*** recibiremos una camiseta y dos libretas inspiradas en ambos juegos.

Idea Factory lanzará el ***Generation of Chaos IV,*** la cuarta entrega de su más famoso *RPG*. Esta vez se ha incorporado un nuevo sistema de creación de reinos en donde los escenarios cambiarán según el estado del reino. Los personajes principales son *Vari*, un joven guerrero, *Jina,* una chica comandante y *Ruru*, una reina de un clan de vampiros.



GeneX lanzará en Japón el día 25 de Marzo al precio de 4.980 yenes el ***Princess Maker***, otro *remake* del clásico juego creado por **Gainax** en el año 1991. Como siempre tendremos que ir viendo como crece la princesa del juego y cambia su vida, teniendo que tomar numerosas elecciones que nos llevarán a diferentes finales. La versión de **PS2** está basada en el *remake* de PC llamado ***Princess Maker Refine***.

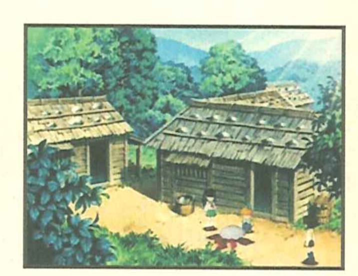


Capcom lanzará al mercado una recopilación de todos sus ***Megamanes*** en un *pack* llamado ***Mega Man Anniversary Collection*** para **PS2** y **GC**. En un mismo disco se incluyen el ***Megaman 1,2,3,4,5,6,7 y 8*** más los dos de lucha que aparecieron sólo en *arcade* llamados ***Mega Man The Power Battle*** y ***Mega Man 2 - The Power Fighters***. La versión de **PS2** posee como extra un especial dedicado a la serie de TV de ***Megaman*** y la versión de **GC** una entrevista con el creador de la saga y un modo historia.

Sony está realizando el ***Ghost in the Shell - Stand Alone Complex***, un juego basado en la serie de *anime* de mismo nombre. En este *action shooter* tendremos que desmantelar una organización terrorista traficante de armas. El juego saldrá en Japón en Marzo al precio de 5.800 ¥.



Bandai ha retrasado la salida del *RPG* ***Inu Yasha ~ The Cursed Mask - Another Sengoku Otogi Gassen*** de Diciembre del 2003 a Marzo del 2004. El juego posee escenarios en 2D y personajes en 3D al estilo ***FF7,8,9*** aunque los escenarios no están renderizados, son dibujos basados en el *anime*.



Konami se ha asegurado la licencia de la serie de *anime* ***Shaman King*** para poder realizar videojuegos exclusivos y lanzarlos en America y Europa. La entrega de **PS2** poseerá elementos de estrategia, batalla y *RPG* para otorgar una mayor

jugabilidad.

Sony está realizando una nueva entrega del famoso ***Ape Scape*** llamada ***Ape Escape Olympia***. No se han desvelado más datos pero todo indica que se tratará de un juego de pruebas en donde podremos elegir entre los personajes más famosos de esta divertidísima saga.



Banpresto sigue con la realización de más ***Super Robot Taisen*** que son sin duda su filón de oro. El título para la nueva entrega es ***Super Robot Taisen MX*** y las novedades más llamativas son un modo para poder pasar rápidamente las animaciones de los combates, los ataques finales tendrán más de una variación y en todas las escenas podremos ver tanto al robot como al piloto. También se ha incrementado la potencia de ciertos personajes que no gozaban de mucho éxito en anteriores entregas por falta de fuerza en sus ataques.

Konami lanzará el 4 de Marzo el ***Pop n' Taisen Pazurudama Online***. Esta vez el estilo musical de esta saga cambia radicalmente a un tipo de juego *Puyo Puyo* más apropiado para poder ser jugado *on-line*.

Namco / Monolith Soft lanzarán un disco especial basado en el juego ***Xenosaga*** llamado ***Xenosaga Freaks*** en el que podremos encontrar una completa enciclopedia del mundo ***Xenosaga*** más mini juegos de puzzle y el ***XenoPittan*** (basado en el arcade de **Namco** ***Moji Pittan***). De regalo vendrá una demo jugable del ***Xenosaga Episode II***.

Koei está realizando ***Crimson Sea 2,*** la secuela del ***Crimson Sea*** aparecido en **Xbox**. La historia continua justamente desde donde se quedó en el final de la primera entrega donde los protagonistas deberán hacer frente a otra masiva invasión de criaturas alienígenas. El juego poseerá unas 60 misiones y desde el principio podremos jugar con *Sho* o *Fenny*, los personajes principales. Como novedad el juego tendrá la posibilidad de jugarse a dobles en pantalla partida en modo historia y modos versus.

Hudson / Red Entertainment está desarrollando un *RPG* medieval llamado ***Tengai Makyou III - Namida***. Este juego también saldrá para **GC** unos meses después.



GameCube:

Chun Soft está realizando un *RPG* llamado ***Homeland***. El juego usa los tradicionales turnos para los combates pero los enemigos se verán en el escenario por lo que podremos decidir cuando luchar. Las luchas tendrán lugar exactamente en el lugar donde nos encontremos con cada enemigo por lo que los escenarios de batalla no se repiten.

GBA:

Nintendo está realizando un nuevo título de ***Kirby*** llamado ***Kirby Star - Great Labyrinth of the Mirror***. Esta vez podremos manejar a cuatro *Kirbys* a la vez utilizando un sistema de comunicación entre ellos mediante un teléfono móvil que tendrá cada uno. *Kirby* posee dos nuevas transformaciones, una de ellas en ángel en la que podrá lanzar flechas y la otra en *UFO*. El juego posee la opción de cuatro jugadores simultáneos utilizando el cable *link*.

Banpresto se ha sumado al resurgimiento de ***Dragon Ball*** y está realizando un juego de lucha 3 vs 3 al estilo ***Marvel vs Capcom 2*** llamado ***Dragon Ball Z - Muku Tougeki***. Las luchas prometen poseer todo el espíritu de la serie y la pantalla se podrá dividir en cuatro partes diferentes.



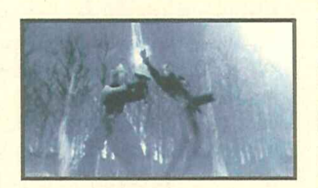
Konami lanzará en verano del 2004 el ***Shaman King.*** Este juego es una aventura de acción en donde podremos utilizar las habilidades de *Yoh* para invocar fantasmas y espíritus para poder ir avanzando en el juego.

Capcom lanzará una recopilación de los 5 ***Megaman*** de **Gameboy** pero con gráficos totalmente renovados. Como extras podremos acceder a ilustraciones que tendremos que desbloquear pasándonos los distintos juegos que se incluyen en el cartucho.

Xbox:

VU Games está realizando un juego de lucha basado en la genial película ***El Club de la Lucha***. Aunque el juego es únicamente de lucha, incorporará elementos y personajes de la película.

FINAL FANTASY ADVENT CHILDREN



Square Enix ha mostrado algunas imágenes nuevas de la esperada película ***Final Fantasy VII - Advent Children***. En ellas se pueden ver varias novedades como la de un nuevo personaje enemigo que aparentemente pertenece a *Shinra* y un *flash back* al momento de la muerte de *Aerith* y a su entierro en el lago. También podemos ver el nuevo diseño de *Barret* el cual no tiene prácticamente nada que ver con el del juego ya que no tiene la cresta del pelo ni el arma metralleta de su brazo que ha sido substituida por una mano mecánica, aunque es muy probable que al estilo ***Megaman*** pueda trasformarla.



Final Fantasy XII

Square Enix ha desvelado algunos misterios sobre su esperado *RPG* ***Final Fantasy XII***, que como todos sabréis no es *on-line*.

Los nombres de los dos protagonistas principales son *Vann* (hombre humano) y *Ashe* (mujer humana), aunque habrá otras muchas razas importantes en el juego.

Vann es un ladrón del reino *Dalmaska* que busca la libertad del continente. Su sueño es volar por el cielo como un pirata aéreo.

Ashe es la princesa del reino *Dalmaska*, el único hijo del rey, por lo que será la próxima reina. Por otro lado, el reino de *Dalmaska* está invadido por el imperio de *Valentia* por lo que *Ashe* luchará junto a sus hombres en diferentes batallas e iniciará la búsqueda del líder enemigo. La historia del juego tiene lugar en un mundo llamado *Ivalice* (el mismo mundo del ***FF Tactics Advance***).

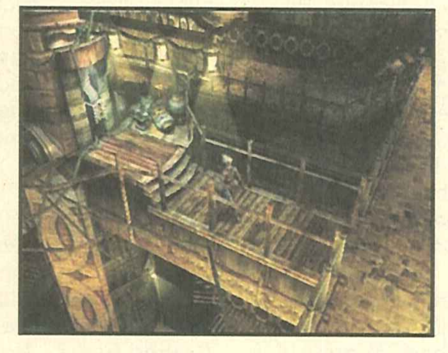
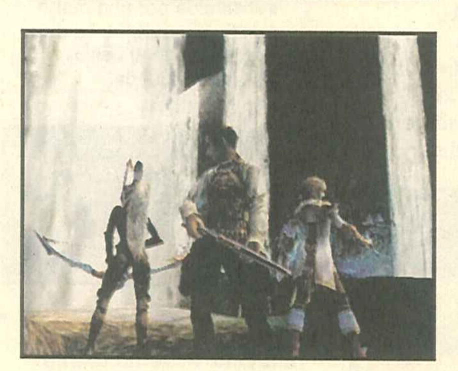
Como suele ocurrir en las historias de los últimos ***FF***, los dos protagonistas (chico y chica) se conocerán y gradualmente sus sentimientos hacia el otro irán cambiando poco a poco y esto hará que el mundo cambie a mejor. Otros personajes importantes son *Fran* y *Balfreya*.

Fran es una mujer de la raza *Viera* y es una experta en el uso de las armas, sobretodo de la lanza y el arco. *Viera* es una raza aparecida en el ***FF Tacticas Advance*** que posee una gran agilidad y sus orejas son tan avanzadas que pueden hablar con el mundo de los espíritus. También pueden invocar a monstruos.

Balfreya es un hombre de vida fácil al que le gustan en demasía las mujeres. Posee su propio barco volante y usa ataques de fuego como arma.

El aspecto gráfico recuerda mucho al ***Vagrant Story*** y al parecer el juego poseerá menos videos que de costumbre ya que han prometido que el nuevo tipo de modelado 3D, el cual utiliza pocos polígonos pero da un resultado muy bueno, hace posible la realización de complicadas escenas en tiempo real.

La fecha de salida del juego por ahora es para verano del 2004 en Japón, por lo que tendremos que esperar a no menos del verano de 2005 para verlo por aquí.





Cuando algunos ya temían que este año no tuviésemos *KOF* como estamos acostumbrados, Playmore se ha propuesto no dejarnos descansar a base de lanzamientos, y tras *Metal Slug 5*, *Snk Vs Capcom Chaos* y *Samurai Spirits Zero*, las primeras *betas* del *KOF 2003* e información oficial se colocaron apenas iniciado Diciembre, con el consiguiente chorro de fans que se matan por saber en qué va a consistir la entrega de este año (para cuando leáis esto ya será 2004 pero weno..). Por si alguno lo dudaba, este *KOF 2003* sigue funcionando sobre nuestra anquilosada NeoGeo, aunque todo parece que será el último en visitar este legendario *hardware*.



Parece que tras el infame ***KOF 2002***, **Playmore** se ha puesto las pilas a base de bien con el objetivo de cambiar totalmente el fracasado sistema *striker* presente en la saga desde el 99 hasta el 2001, pero sin dar la impresión de no tener absolutamente ninguna idea nueva como pasó en la versión anterior. Como era de esperar, argumentalmente la saga empieza un arco nuevo, conservando algunos personajes y desechando otros ya inútiles; así como se cambia el sistema de juego con respecto a la anterior saga (en ***KOF*** 94-97 el 3vs3 y en ***KOF*** 99-2001 el 4 con *strikers*). De primeras se ha cambiado otra vez el ilustrador oficial para dar un aire nuevo a los personajes. Si primero tuvimos a *Shinkiro* y sus sonrientes personajes; y más tarde a *Nona* y sus oscuras desproporciones, el nuevo dibujante es *Falcoon* (conocido fan de los juegos de lucha, no hay más que visitar su *web*) y presenta un aspecto bastante *anime* e impactante para los participantes. Tampoco es que sea perfecto, para mi gusto personal los dibuja demasiado bajitos y achaparrados, pero mejor que *Nona* cualquiera, palabra.

Pasando al apartado gráfico, vemos que muchos personajes conservan su aspecto de siempre, aunque algunos han sido cambiados o rediseñados. No nos engañemos, el 80% de la plantilla está como siempre, pero se agradece ver que por fin *Terry* se cambia la ropa y envejece presentando el aspecto de **Garou: MOTW**. Así mismo, *Kyo Kusanagi* cambia sus vaqueros y cazadora blanca por una vestimenta de cuero bastante más actual. *Benimaru, Athena, Robert* y *Billy* también han sufrido cambios en su







vestimenta, aunque por supuesto *Iori Yagami* sigue con sus 4 harapos de toda la vida y *Joe* conserva sus pintas de 23 años cuando ya pasa de los 30. Los escenarios han sufrido una notable evolución teniendo un tamaño mayor y *scroll* vertical, debido al cambio de dinámica. No es que sean precisamente la maravilla pero más currados que los del 2001-2002 están. Así mismo, los efectos de luz en los super golpes se han variado acercándose a lo visto en ***Capcom Vs SNK 2***. Aunque sin duda el cambio más radical se ha efectuado a nivel de sistema de juego. Seguimos eligiendo 3 personajes en nuestro equipo, pero en esta ocasión los combates no serán sucesivos, sino que tendremos un modo *Tag* muy semejante al visto en ***Marvel Vs Capcom 2***. Las 6 barras de energía aparecerán en pantalla a la vez, y cada equipo tendrá un capitán y 2 dos ayudantes que seleccionaremos nosotros. Podemos acumular hasta 5 barras de super, y el capitán es el único que podrá efectuar supers potenciados, aunque si nuestro capitán cae el combate se terminará tengan la vida que tengan los 2 ayudantes. Los cambios los podemos efectuar de manera normal o gastando un nivel de super, con lo que efectuaremos un ataque fuerte e inmediatamente aparecerá el relevo golpeando. Este sistema permite efectuar combos con los 3 personajes consecutivamente de un modo muy similar al ya mencionado de ***MVC2***, eliminando fácilmente una vida entera de una sola serie. De ahí que los escenarios tengan *scroll* vertical, ya que los suplentes aparecen dando una patada desde la esquina y quedaría muy cutre el caer de no se sabe dónde. Se mantiene el rodar de siempre y esperemos que los personajes cuenten con bastantes novedades a







nivel de golpes especiales (aunque yo sinceramente espero pocas).

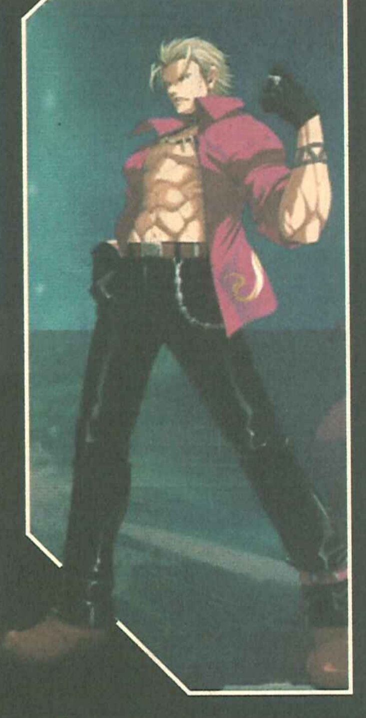
En el plantel de personajes también encontramos novedades importantes. Como se estrena saga, también se estrena protagonista nuevo, en este caso *Ash Crimson*. Por lo ya visto sus técnicas se asemejan mucho a las de *Guile* o *Remy* en la saga *Street Figther*, con magia y chilena incluidas. Por supuesto, siendo protagonista de un ***KOF*** debe usar llamas como poder, aunque en esta ocasión son verdes en vez de las acostumbradas rojas o púrpuras (parecen más los residuos de la central nuclear de *Springfield* la verdad). En su equipo predeterminado le acompañan *Shen Woo* (del que poco se sabe) y *DuoLon*, una joven de andrógino aspecto que parece poseer técnicas del mismo clan *ninja* de *Lin* y *Ron*. El equipo *Garou* está integrado por *Terry*, *Joe Higashi* y *Tizoc*, como ya se adelantó en el número anterior. El *Kyokugen Team* vuelve a las andadas con *Ryo*, *Robert* y *Yuri*, mientras que en el coreano desaparecen *MayLee* y *Choi* para quedarse *Kim*, *Chang* y *Jhun*.
El *Ikari* continúa incombustible con *Ralf*, *Clark* y *Leona*, y el *Old Japan Team* es integrado por *Benimaru*, *Shingo* y *Goro* *Daimon*.
El llamado *Outlaw team* está integrado por *Billy Kane*, *Ryujii Yamazaki* y *Gato* (de **Garou MOTW**), al parecer a las órdenes de *Geese Howard* que permanece sin participar (esto confirma que los señores de **Playmore** ya han descartado cualquier tipo de coherencia temporal para el **KOF**). El K *Team* mantiene a *K'*, *Maxima* y *Whip*, y el de las chicas se integra con *Mai Shiranui*, *King* y *Blue Mary*. Sorprendentemente, el *Psycho Soldier Team* pasa a











mejor vida olvidando a *Kensou*, *Chin* y *Baoh*, siendo sustituido por el *SchoolGirls Team* integrado por *Athena*, *Hinako* (puaj) y *Marin*, la hermana pequeña de *Hinako* que maneja unos yoyós a la usanza *Bridget* (repuag!). *Kyo Kusanagi* e *Iori Yagami* van en solitario. El tema de los jefes finales se ha vuelto bastante espinoso y lleno de rumores, aunque ya se saben algunas cosas fijas. Dependiendo de la puntuación tendremos un final u otro, y nos variarán los jefes intermedios o finales.

Si no somos muy allá, a los 3 combates nos enfrentaremos con *Kusanagi* (la versión "malvada" de *Kyo*), y tendremos como *Final Boss* a *Adel*, una mujer de masculino aspecto que debe ser hija/pariente/sobrina/alumna/clon de *Rugal Bernstein* porque posee idénticos movimientos y supers. Si combatimos bien nos enfrentaremos como semijefe al equipo formado por *Chizuru Kagura* y la imagen de su fallecida hermana; y como *Final Boss* a *Mukai*, un monstruoso humano con piel de piedra que basa sus ataques en ése elemento y posee 3 barras de vida.

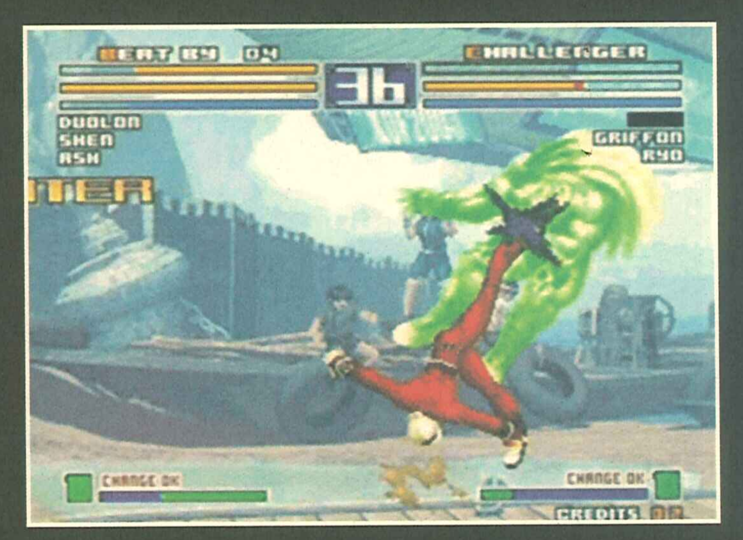
Todo hace suponer (y muy especialmente la inclusión de *Chizuru*) que argumentalmente se va a retomar la trama de *Orochi*, o al menos la nueva trama va a tener algo que ver con ella. Esperemos que la nueva trama esté a la altura de las espectativas despertadas, ya que la de *NESTS* no fue gran cosa y su conclusión precipitada y llena de agujeros.



Actualmente las primeras betas del juego están ya en los recreativos japoneses y medio mundo se está pegando por conseguir el cartucho *MVS* que saldrá a la venta en breve a los exorbitantes precios que la importación nos tiene acostumbrados.



Hay que reconocer que este ***KOF 2003*** plantea un nuevo modo de juego e importantes novedades en el plantel de personajes que prometen entretenernos muchas horas, a diferencia de la edición del 2002 que aburría rápidamente. No va a ser un juego que marque un hito en la historia de **Playmore** (habrá que esperar al prometido ***KOF*** bajo **Atomiswave**), pero mientras resulte jugable bien estará. Muchos estamos en la redacción rezando para que no resulte tan sumamente penoso como ***Samurai Spirits Zero***, así que le daremos un voto de confianza hasta que aparezcan las versiones *arcade* o domésticas.



サムライスピリッツ 零

Samurai Spirits Zero

Tras una no muy larga espera, por fin el nuevo capítulo de la saga *Samurai Spirits/Samurai Shodown* aterriza en los recreativos de nuestro país. No es que haya tardado mucho desde su aparición en Japón, pero sí en aparecer un nuevo episodio de esta gran saga de *beat´em ups* con espadas creada por SNK.

Sin duda los ***Samurai Spirits*** han sido los juegos más polifacéticos de toda la historia de la difunta compañía, ya que consta de 4 partes para **NeoGeo** cartucho (en 2D con *sprites* de toda la vida), 2 partes en la fracasada placa *arcade* **HyperNeoGeo 64** (esta vez poligonales y de gran calidad), una soberbia incursión en el género de los juegos de rol con ***Samurai Spirits RPG*** en **NeoGeo CD**, **Saturn** y **PSX**, y otra incursión en las 3D con ***SS: Warriors Rage*** para **PSX** que sin duda fue la más desafortunada por su escasa calidad. 7 años después de la aparición de ***SSIV*** en nuestras **NeoGeos**, **Yuki Enterprises** compra los derechos para realizar otra continuación de la saga a **Playmore**, los actuales sucesores de la fallecida **SNK**. ¿Los resultados? Pues no es por ir adelantando acontecimientos, pero no esperéis nada bueno...



Argumento

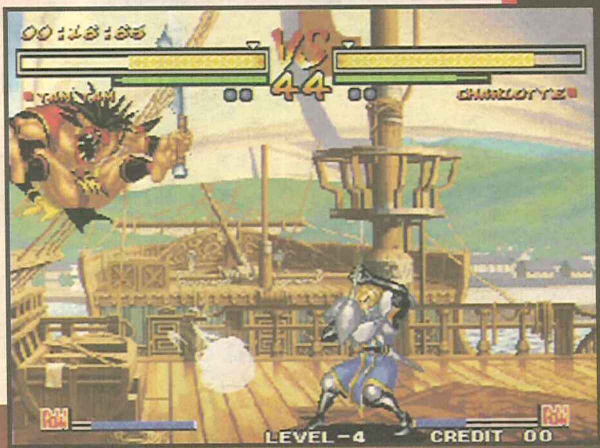
Como ya adelantamos en anteriores números de **GameType**, esta nueva entrega pretende adelantar la acción unos cuantos años antes del primer ***Samurai Spirits***, cuando todavía *Shiro Tokisada Amakusa* no se había alzado ni había intentado hacerse con los poderes del maligno *Zankuro Minazuki*. Claro está, deberíamos ver a los personajes notablemente más jóvenes de lo acostumbrado, como es lógico.
Pues no, para empezar el 95% de los personajes se presentan con un aspecto idéntico al de ***SSIV***, con lo que tenemos un desbarajuste argumental de los gordos con personajes rivales que no deberían conocerse (*Haomaru* y *Genjuro*), con personajes que no tienen razón de luchar (como *Shuzimaru* que en aquella época

Artículo "*Samurai Spirits Zero*" por Kim Kapwham (*Kim@megamultimedia.com*)

no había perdido a su familia o *Basara* que no debería estar ni muerto) y con otros que simplemente no dan la talla por edad (ahem... *Nakoruru* tendría 13 años y *Rimururu* 11...). Mal empezamos. Si conseguimos dejar atrás todo esto, nos encontramos con una trama bastante insulsa sobre un general llamado *Gaoh* que pretende conquistar todo el Japón con sus ejércitos y secuaces; y un grupo de héroes que ceden protagonismo ante *Yoshitora Tokugawa* (nuevo protagonista y descendiente de la famosa familia de regentes *Tokugawa*) que no piensa permitirlo por su honor y su linaje. Como vemos, de argumento no andamos precisamente imaginativos...







Gráficos

Creo que no descubro nada nuevo a nadie cuando digo que, dentro del género de los videojuegos, los programadores de juegos de lucha 2D son la especie más vaga del universo. Pues dentro de este sector, los de **Yuki Enterprises** se han ganado a pulso el título de vagos entre los vagos. No sólo casi todos los *sprites* son iguales a los vistos en ***Samurai Spirits IV*** (un juego de 1996, nada menos), pero la desidia aumenta al ver que encima les faltan *frames* de animación a mansalva, con lo que sus movimientos son más toscos y peor hechos que en ***SSIV***. Algunos personajes como *Nakoruru* o *Charlotte incluso* pierden elementos y detalles para tratar de diferenciarlos un poco con los antiguos, a cambio de presentar un aspecto más simple y menos carismático. El único personaje antiguo que ha cambiado de sprite es *Rimururu*, pero tampoco es una maravilla que digamos. Entre los nuevos personajes hay algunos que están bien realizados como *Yoshitora* o *Kusaregedo* y casan bastante con el ambiente general de los ***SS***, mientras que otros como *Yunfei* de desdibujan bastante, exactamente igual que un mal personaje de ***Mugen***. Los personajes "malvados" como *Rasetsumaru*, *Enja*, *Suija* o *Rera* resultan especialmente dañinos a la vista, puesto que únicamente cambian el color y la pose normal de pie, siendo el resto de movimientos y posiciones exactamente idénticos a los normales, cambiando algunos elementos para









Agradecimientos a Vorador, que me ha ayudado a escoger jefes finales, seleccionar escenarios y demás

tratar de ocultarlo. Por ejemplo, se disimula que *Enja* no lleva la espada de fuego de *Kazuki* haciendo un halo de fuego en todos los ataques en los que la usa, consiguiendo que parezca que pelea con un palo ardiente invisible. Por no currar, ni se han currado los jefes finales ya que salvo el bestia de *Gaoh* tanto *Sankuro* como *Yumeji* son los sprites de *Genjuro* y *Ukyo* con distinta cabeza y bastante peor animados. Incluso las poses de victoria son las mismas que antiguamente. ¿Los escenarios? pues igual, la gran mayoría de ellos reciclados de ***SSIII*** y ***IV*** pero con menos detalles y elementos. El pueblo en llamas de ***SSIV*** ahora se queda en simple chamusquina, el precioso escenario de las cataratas de *Galford* en ***SSIII*** aquí está bastante más frío y estático y el crimen cometido con el pueblo de *Nakoruru* ya no tiene nombre (parece una fotografía estropeada). Otros, los nuevos escenarios incluidos, no están del todo mal a pesar de su parecido en exceso a los vistos en la otra gran saga de espadas de **SNK** (***The Last Blade***). Sin embargo, el pobre *Yunfei* se vuelve a llevar el peor escenario de los nuevos, una postal totalmente estática y con una profundidad nula (parece que pelean flotando). Definitivamente, hace falta tener muchas narices para presentar al público algo como esto en el apartado gráfico, con unos trucos de programación tan novatos y encima empeorando un juego tan antiguo y carismático.





Jugabilidad

Está claro que un juego puede ser espantosamente malo en gráficos y sonido que si resulta adictivo y jugable no vas a poder despegarte de él; y eso es lo que importa (para muestra el ***Tetris***, gran invento del siglo XX). Veamos si ***Samurai Spirits Zero*** puede resultar un *beat´em up* 2D jugable pues. De primeras, comprobamos que las versiones *Burst* y *Slash* de muchos personajes se han suprimido, unificando ambos estilos en un mismo personaje. Los personajes en los que el estilo variaba radicalmente como *Nakoruru* se han dividido en 2, su version "normal" con los ataques *Slash* y la malvada con los ataques que corresponderían a su versión *Burst*. A pesar de todo, comprobamos que globalmente los personajes tienen menos ataques especiales que en ***SSIV***, perdiendo por ejemplo el *Galford Burst* que era magnífico. También muchos personajes han perdido un super golpe por cabeza (esos que sólo pueden ejecutarse con la barra de magia al tope y que arrebatan la espada al contrario), ya que como no hay versión *Burst* no pueden ejecutarlo. Los personajes malvados como *Rasetsumaru* o *Enja* conservan el super de la versión *Burst* de su tocayo; por lo que





Sonido

No os creáis que aquí vais a encontrar mucha diferencia de estilo con respecto a los gráficos. El 90% de las melodías también están recicladas de antiguos ***Samurai Spirits*** sin una remezcla ni un solo instrumento más. Como las antiguas melodías eran bastante buenas y por ellas no pasa el tiempo, no nos quejaremos demasiado. Además, las nuevas melodías incluidas tampoco están mal, dentro de las limitaciones que implica trabajar sobre una **NeoGeo**. No son las excelentes melodías de ***KOF 96***, ***Garou MOTW*** o ***Rage Of Dragons*** pero tampoco rozan el patetismo de ***KOF 2K2***. Las voces y FX cuentan con una de cal y una de arena, desgraciadamente. El sonido de espadas al chocar suena limpio y efectivo, como siempre. Normal, son los mismos de ***SSIV***. Las voces de *Haomaru*, *Galford* y compañia están excelentemente interpretadas por buenos actores de doblaje japoneses, como siempre. Normal, son exactamente las mismas que ***SSIV*** y ni una más. Los únicos elementos nuevos incluidos son las voces de los personajes nuevos, los malvados y un nuevo "*speaker*" en los combates de tono más lúgubre, que al menos están bien grabadas e interpretadas. En resumen, que no están mal, pero aburren rápidamente por su escasa innovación.

realmente los únicos golpes especiales nuevos que veremos serán los de los nuevos 4 personajes. Estos son *Yoshitora Tokugawa* (el hombre de las 7 espadas y nuevo prota), *Mina Makijima* (con un arco, especialista en ataques de lejos, y propietaria de la mascota más horrible que ve visto jamás), *Yunfei Liu* (que se maneja mejor saltando que en el suelo) y *KusareeGedo* (un bicho enorme, no necesita más explicación). En general no casan mal con la estética de la saga aunque tampoco son nada realmente increíble o carismático. En total 24 personajes distintos a los que se suman los 3 jefes y una invitada especial, nada más y nada menos que *Poppy*, la perra de *Galford* que podremos manejar a base de truco.

Pasando a las técnicas de lucha, se han recuperado algunos de los movimientos que podían hacerse en ***SSII*** como el rodar por el suelo o el tumbarse gracias al botón D que sirve exclusivamente para técnicas de defensa.

Un nuevo medidor situado bajo la barra de vida muestra el estado del arma, de tal manera que cuanto más lleno esté más quitaremos con nuestros ataques como si fuese un medidor de agotamiento.

Esto, que en teoría debería hacer el combate más técnico, lo vuelve terriblemente plomizo y cansino a dobles ya que la estrategia se convierte en un pegar-correr atrás-pegar en vez de un intercambio rápido cercano. Otra técnica incluida es el meditar, que aumenta el tiempo durante el cual podemos estar en *Bullet Time*. ¿Y esto qué es?

Pues a la moda ***Matrix***, podremos congelar el tiempo durante breves instantes para terminar con nuestro adversario a la desesperada a cambio de perder la barra de magia.

La opcion de reventar esta última barra para efectuar supers ilimitados también continúa presente, aunque se han perdido otras como los combos de 14 hits, el pasar alrededor del contrario, la esquiva estática, los golpes que despedazaban al contrario en el 3º round o el recuperar vida mientras estamos tumbados.

Total, que al final casi nos encontramos con menos técnicas para usar durante el combate. Un punto que sí me ha gustado es que cada personaje tiene 2 finales distintos según el tiempo que tardemos en completar el juego. Claro que los señores de **Yuki** han sido tan corteses con el mercado occidental que han eliminado todos los diálogos, las frases de victoria propias de cada personaje y todas las escenas que narran el modo historia (debe ser que les costaba mucho traducirlas al inglés), por lo que bien poco nos enteraremos del argumento.





Conclusión

Siendo lo más imparcial que he podido desde mi perspectiva de jugador que siempre ha jugado y amado la saga ***Samurai Spirits***, no puedo recomendaros el juego; mucho menos sabiendo que cuesta 40.000 pesetas si lo compráis en Japón (mucho más caro a través de importadores). Tiene peores gráficos, peor sonido, menos movimientos, menos técnicas y peor historia que su antecesor, así que en buen lugar precisamente no queda. Y si queréis mi opinión personal, alejáos de él como si fuese a contagiaros una enfermedad incurable y dolorosa; porque me duele mucho el dinero gastado en el arcade para hacer este reportaje de tan malo que me ha parecido. **Playmore** demuestra una vez más su buen tacto a la hora de elegir subcontratas como **Evoga**, **Mega Enterprises** o ahora **Yuki**, destrozando sagas clásicas al gusto. ¿Cúal será la próxima?¿***Art Of Fighting***?¿***Last Blade***?¿***Garou***?. Se admiten apuestas.

Después de un buen tiempo sin noticias de "ellos" ¡han vuelto! Con motivo del estreno en *USA* de su nueva serie de animación vuelven las tortugas *ninja* (*Teenage Mutant Nija Turtles*) y como no podía ser de otra forma traen consigo un nuevo videojuego basado en sus nuevas aventuras. Después del buen sabor de boca y las míticas tardes de juego que nos han dejado sus predecesores en Megadrive, Snes, Nes, etc… konami nos sorprende una vez más con un super título basado en las cuatro tortugas más famosas del mundo.



Aunque a los diseños de los personajes les falten unos polígonos para estar definidos por completo, el *cell shading* le da al juego el justo toque de dibujos animados que desde mi punto de vista creo que es magnífico, puesto que en las *intros* que posee el juego a tiempo real podemos ver unas tortugas muy bien animadas, con el único defecto de que al hablar no mueven la boca, pero no todo iban a ser flores. Debemos aclarar también que como podéis notar el diseño de nuestros verdosos y aconchados amigos no es el mismo con respecto al de las anteriores aventuras de las tortugas, ahora tienen un look más serio, unas figuras más estilizadas y unas expresiones más maduras, así como algunas características basadas en los *comics USA* como por ejemplo que cada una de las tortugas tiene la piel de una tonalidad de verde distinta y los ojos blancos sin iris lo cual les da un aspecto más agresivo que deja un poco en ridículo a las tortugas *ninja* que veíamos al mediodía en la segunda cadena y que (aunque no tenga mucho que ver) presentaba Leticia Sabater.

No está a la altura de sus predecesores en 2D pero para ser el primero realizado para la nueva generación de consolas (y de usuarios) no está mal. Suele pasar cuando un juego salta de las dos a las tres dimensiones, que los que ya hemos jugado a los anteriores digamos que... ya no se hacen juegos como los de antes.

A veces desde mi punto de vista el *cell shading* lo que hace es estropear un poco el



Artículo *"Teeneage Mutan Ninja Turttles"* por Sonic X (*Sonic_X_sama@hotmail.com*)

La novedad que más cabe destacar sobre sus predecesores es la de que "lógicamente" el juego ha sido desarrollado en 3D (*cell shading*) y eso está bastante bien ,ya que las tortugas se pueden mover por el escenario con una mayor libertad para descubrir *ítems*, zonas ocultas y demás cosillas.

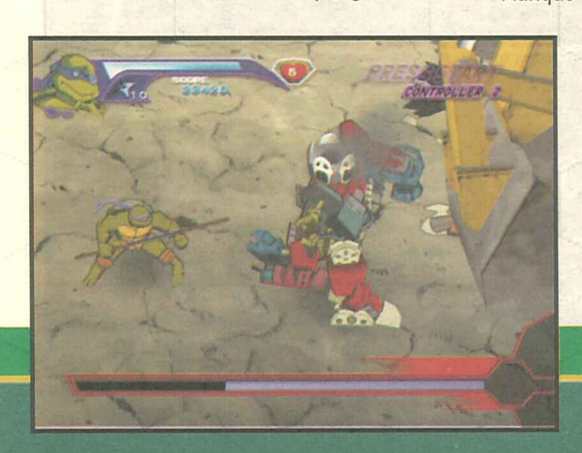


diseño de los personajes y restarle polígonos, para que quede más bonito, pero cabe decir que en esta ocasión la falta de polígonos está muy bien disimulada.

Los enemigos son el punto débil del juego, muy mal diseñados, sobre todo los *purple dragons*, que ya os hartareis de matar siempre al mismo tipo del pelo naranja y al otro de la gorra para atrás... que si la cámara dice de acercarse un poco a ellos.... buff mejor apartad la vista, pero bueno... lo que tenemos que matar no debe ser bonito... supongo.

Los escenarios están también realizados bajo el mismo sistema gráfico, por lo tanto los protagonistas y los enemigos no desentonan en absoluto, además están repletos de zonas de interactividad, pasando por la típica boca de riego que no puede faltar en ningún *beat 'em up* de las tortugas, la cual al golpear despide un chorro de agua mortífero en ocasiones para los enemigos y a veces también para las tortugas, hasta coches a los que no les falta tiempo para explotar a la más mínima acción de ataque. Aunque también les faltan algunos polígonos en ciertos sitios, como en los ya mencionados coches y demás objetos, normalmente los elementos interactivos, puesto que pueden desaparecer, son los menos detallados del escenario y por lo tanto cantan un rato grande.

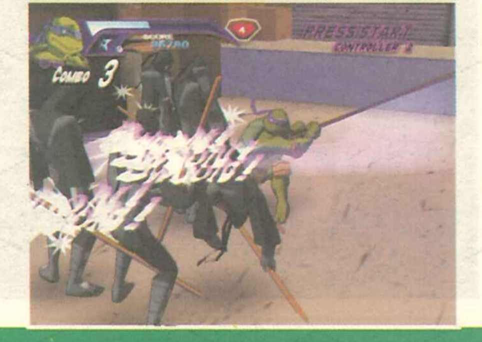
Gráficamente el juego no está mal, pero no llega a alcanzar la categoría de otros juegos en *cell shading* como por ejemplo, ***Dragon Ball Z Budokai 2***.



Banda Sonora

La música es una pasada, está extraída de la nueva serie, es lo más, incluida la canción del *opening* "***Turtles count it off***" que a mi personalmente me flipa, además en todas las fases se podrán escuchar unas canciones de lo más "punk" que le vienen como anillo al dedo al ritmo de desarrollo de la acción del juego. Las ya mencionadas *intros* a tiempo real están totalmente dobladas de una manera genial, y si a esto le añadimos las voces originales de nuestros héroes, gritando emocionados sus típicas y absolutas frases, estilo ¡*Cowabungaaaa*! Tenemos un apartado de sonido de lo más completito, que proporciona a los jugadores una mayor integración en el juego (vamos, que así te flipas más y punto)

El sonido *Fx* está muy conseguido, cada arma tiene su correspondiente sonido acompañado de su correspondiente onomatopeya en pantalla, si si, como en los de Megadrive y Snes, cuando golpeas a un enemigo sale el típico (*POW!*) o (*SLASH!*) en pantalla (esto me recuerda a cierta serie de un tal ***Batman*** que pululaba por ahí...), pero por si hay alguien al que no le guste estar viendo lo mismo que ya de por si esta escuchando ,los chicos de **konami**, que piensan en todo, han añadido una opción para suprimir estos simpáticos efectos



JUGABILIDAD

Uno de los defectos de la jugabilidad que debo resaltar es la dificultad, puesto que en ocasiones da cabida a pensar…… ¿de verdad qué se puede acabar? Me explico, el juego esta diseñado para que se juegue acompañado por que tanto si juegas a un *player* como si lo haces a dos el número de enemigos no varía en absoluto. Esto está muy bien si tienes con quien jugar, pero es todo un fastidio si te apetece echar una partida a solas. Además de unos cambios de dificultad mastodónticos que a veces van salteados (unas zonas más fáciles que otras) que hacen que a veces no sepas bien en que momento del juego te encuentras y que a veces agradeces como descanso después de una fase con una sobredosis de acción tortuguera desenfrenada. Pero si sabes disfrutar de estos aspectos de la dificultad , este juego acabará por convertirse en todo un reto para los amantes de los buenos *beat 'em up*.

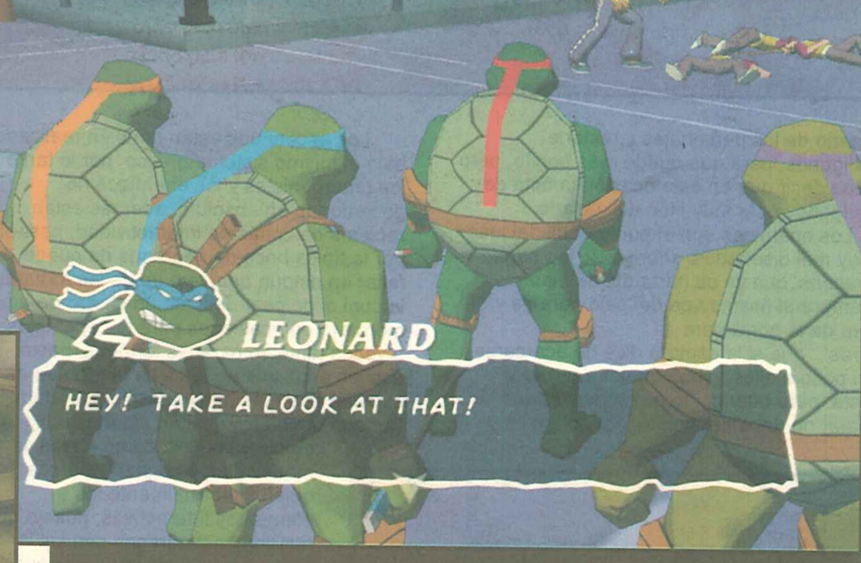
Cada personaje posee sus propias habilidades con su arma correspondiente, (*Michaelangelo* con sus *nunchaku* giratorios, *Leonardo* y sus letales *Katanas*, *Donatello* el maestro del palo *bo* y el gran *Ráphael* y sus poderosas dagas *shai*) que podrán combinar con golpes especiales, además de los *shurikens*. Conforme vallamos avanzando conseguiremos desbloquear ataques y potenciando a nuestras tortugas favoritas hasta llegar a dominar el arte del *ninjitsu* y conseguir la aprobación del maestro *Splinter* para poder enfrentarnos en la pelea más importante de nuestras vidas contra el malvado *Shredder* el "despedazador". Pero se le podrían haber añadido un par de combos para acompañar a las habilidades de arma, que después se pueden hacer un poco repetitivas.

Los personajes son muy controlables y los movimientos muy fluidos, pero quitando el problema de la ausencia de más combos, este ***Teenage Mutant Ninja Turtles*** deja en muy buen lugar a **konami** a la hora de pensar en esta compañía como desarrolladora de *beat em'ups*.









PERSONAJES CONTROLABLES

Además de *Raph* ,*Mike* ,*Leo* y *Donny* en el juego hay varios personajes ocultos como por ejemplo el bueno de *Kasey Jones* ,*Splinter* ,*Shredder* o incluso el mismísimo *Amato Yoshy*

HISTORIA

La historia del juego sigue "casi" a la perfección la línea argumental de la serie,
incluso entre las distintas fases y zonas podremos disfrutar de unas geniales *intros* extraídas directamente de fragmentos de la serie, que por cierto es muy buena y utiliza ya unas modernas técnicas de animación que dejan un pelín anquilosada la antigua.La línea argumental ya la conocemos... básicamente es lo mismo que hemos estado tragándonos en las pelis y series de las tortugas, salvando algunos cambios que le han metido extraídos de los *comics*, como por ejemplo que el maestro *Splinter* no es *Amato Yoshi*, si no que en realidad solo era la rata-mascota de este....

Eso si, estas nuevas Tortugas *ninja* son mucho más serias que las antiguas a la hora de las peleas, nada de luchar con una pizza en la mano y ese tipo de cosas que restaban seriedad a las tortugas y a su reputación como *ninjas*.

En resumen... una vez más veremos como unas simpáticas tortuguitas normales caen en una cloaca, son recogidas por una rata y envueltas en un mejunje verde llamado mutágeno que las hace evolucionar hasta el punto de adquirir un punto de inteligencia humana. Su aspecto sigue pareciendo el de una tortuga y por lo tanto deben permanecer ocultos en el subterráneo de las calles de Nueva York, afianzándose en las artes del *ninjitsu* y convirtiéndose en héroes en las sombras con un único objetivo... mantener la paz en las calles de la gran ciudad... (Pero... ¿hay alguien que no sepa esta historia a estas alturas?)







CONCLUSIÓN

Es un juego que te puede mantener entretenido bastantes horas ya que no es ni muy fácil ni muy difícil... aunque en ocasiones... da cabida a pensar si es posible acabarselo.

Tiene una buena jugabilidad aunque los combos podrían haberse hecho un poco más variados. Además de un nivel gráfico bastante aceptable y no muy ostentoso pero muy bien adaptado a lo que se necesitaba para un juego de las tortugas *ninja*, una banda sonora muy cañera que hará las delicias de los más *punkies* y unas *intros* en animación hacen que este juego sea un imprescindible para los seguidores de la serie...

Aunque siempre antes de comprar un titulo basado en una serie debes hacerte esta pregunta... ¿si no fuera de una serie conocida...? ¿Me gustaría el juego? Desde mi punto de vista, ya lo he dicho, es un juego para los seguidores de la serie, tal vez si no fueran las tortugas a las que controlásemos el juego perdería gran parte del encanto... Pero en cualquier caso a mi me a gustado mucho y me parece un juego digno de jugarlo.



KONAMI Y LAS TORTUGAS

No siempre ha sido **Konami** la encargada de llevar al videojuego a las tortugas, en realidad el primer juego basado en esta serie data de1989 ,fue desarrollado para **Nes** por **Ultra games** y se trataba de un juego que alternaba dos escenarios uno en perspectiva desde el cielo en el que nos movíamos por exteriores para entrar en las fases de *beat'em up* ,un juego bastante extraño, pero es uno de mis favoritos de las tortugas. Después llego el que desde mi punto de vista fue el juego con más éxito de todos los que se han realizado sobre las tortugas *ninja* ***-TMNT II - The Arcade Game-*** Por dios! ¿Quién no ha jugado a este titulo? Pues también fue desarrollado por **Ultra games**, en 1990 para **Nes,** aunque después tubo sus respectivas versiones para recreativa y pc.

Pero **Ultra games** dejó las tortugas *ninja* en manos de **konami**, pero no sin antes lanzar al mercado un titulo más ***–Fall of the Foot Clan-*** para ***Gameboy*** en el 1990, sin duda el mejor de los tortugas *ninja* para game boy.

Y bueno... le llegó el turno a **Konami** que debutó con las tortugas en **Gameboy** con la continuación de ***–Fall of the Foot Clan-*** que salió haya por el 1991 bajo el titulo de ***–Back from the Sewers-*** que obtuvo un éxito rotundo y una muy buena crítica por parte de la prensa del videojuego.

En el mismo año **Konami** ya dispuso a petición de los usuarios otro titulo, esta vez para **Nes**, se trata de ***Tortugas ninja III- The Manhatan Project-*** que seria el último juego de las tortugas para la añorada **Nes**.

Llegaba la hora de dar el salto a la nueva generación de consolas y que mejor que hacerlo por todo lo alto con un supertítulo como fue ***- The Hyperstone Heist-*** por **konami** para **Megadrive** en 1991.

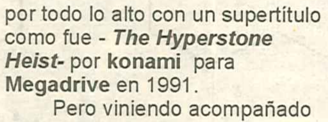
Pero viniendo acompañado de ***- Turtles in Time –*** (la versión de **Super Nintendo**) ***–The Hyperstone Heist-*** quedó un poco por los suelos...

Luego llegaron en 1993 los "***Tournament Fighters***" que fue un titulo multiplataforma en el que se podían controlar a una gran variedad de personajes en una especie de juego de lucha un poco extraño y con muy poca sustancia, este no fue muy bien acogido e hizo a **Konami** volver a plantearse juegos de las tortugas más en plan *beat 'em up*.

Así que... **Konami** volvió a optar por lo clásico y en ese mismo 1993 lanzó al mercado la tercera parte de tortugas *ninja* para **Gameboy** ***–Radical Rescue-*** que fue un bombazo para los amantes de las tortugas, yo diría que es la aventura de mayor duración de todas las que e jugado de las tortugas *ninja* (que no son pocas)

Una gran reputación precede a **Konami** haciendo juegos de las tortugas *ninja* así que.... Si eres de los que disfrutaron con sus anteriores obras, no lo dudes, debes conseguir este último tortugas *ninja* ***–Teenage Mutant Ninja***



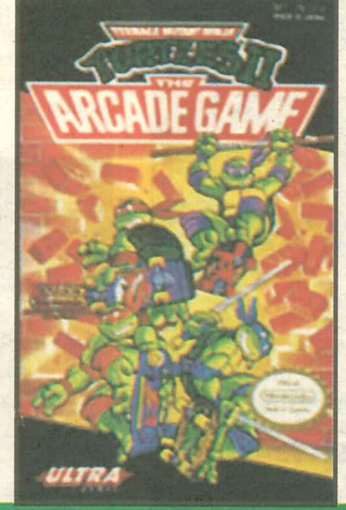












Magatama

Magatama es uno de esos juegos en los que todo se reduce a matar y matar a cientos de enemigos que van apareciendo en pantalla, muy al estilo ***Dynasty Warriors*** (***Shin Sangoku Musou***) u ***Otogi***. Este estilo de juegos la verdad es que no suelen presentar mucha diversión ni adicción ya que todo se reduce a hacer una y otra vez lo mismo. Esto también ocurre en ***Magatama*** pero gracias al conjunto de gráficos, música y fácil manejo esto se lleva mucho mejor, aunque como ya he dicho antes no ofrece ninguna novedad sustancial y esto es lo peor que le puede pasar a un juego.

Lo que tenemos que hacer en ***Magatama*** es ir realizando diversas misiones por las distintas localizaciones del juego, matando a todo ser viviente que nos encontremos, ayudado por las dos potentes espadas que maneja el protagonista llamado *Shinato*, con las cuales podremos hacer todo tipo de combos. También contaremos con la inestimable ayuda de *Orochi*, un demonio con forma de renacuajo volante (es algo raro) que nos facilitará bastante la lucha gracias a sus potentes ataques.

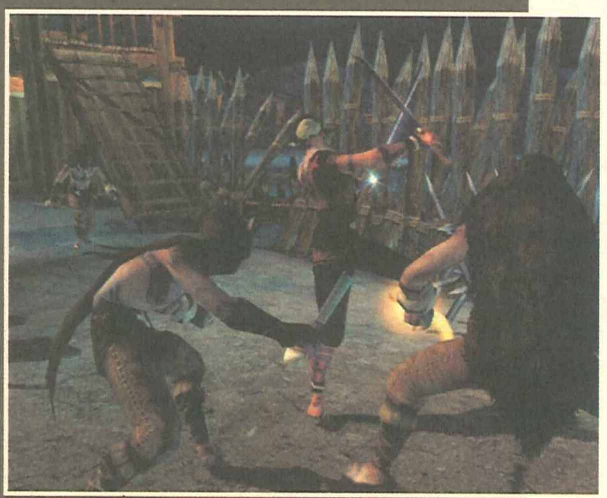
Pocos juegos japoneses salen para Xbox y de ellos pocos son realmente buenos. Aquí tenemos la prueba de que con un poco de paciencia podemos disfrutar de buenos juegos en la consola de Microsoft y una prueba clara es *Magatama*, un juego de acción poseedor de unos gráficos que quitan el hipo, una música totalmente exquisita y una muy buena jugabilidad. Este título ha sido creado por el equipo de programación Breackout perteneciente a Microsoft Games Studios Japan.

Las fases suelen estar diferenciadas en secciones divididas unas de otras por unas protecciones mágicas que sellan puertas o caminos. Para destruir estos sellos tenemos que matar a cierto número de enemigos, al igual que hemos visto en tantos otros juegos.

Los distintos lugares donde podemos ir son siete y en cada uno de estos sitios debemos hacer numerosas misiones diferentes, es decir, que cada una de la fases se repite hasta la saciedad con el único cambio de la colocación y diversidad de los enemigos o la inclusión de objetivos que debemos cumplir como por ejemplo matar a cierto número de ellos, conseguir siete estatuas ocultas o resistir un determinado tiempo sin que nos maten.







Los movimientos de Shinato y transformaciones de Orochi:

Las técnicas que realiza el protagonista son muchas y variadas, las cuales las vamos aprendiendo ganando experiencia en las luchas.

Algo que facilita mucho la realización de los combos es que no tenemos que hacer difíciles combinaciones de botones, sino que con un único botón podemos hacerlas todas simplemente pulsándolo repetidas veces o dejándolo presionado durante un momento, por ejemplo, si pulsamos tres veces, dejamos el botón presionado un momento, lo soltamos y pulsamos otras dos veces realizaremos un combo especifico.

También se pueden fijar los enemigos para tenerlos siempre a la vista e ir cambiando de objetivo las veces que queramos, sirviendo esto también para que *Orochi* sepa a que enemigos debe atacar. *Orochi* proporciona una gran ayuda ya que teniendo su energía de ataque cargada podemos ordenarle que ataque a los enemigos que queramos infringiéndoles un gran daño que varia según las runas que le tengamos equipadas.

Estas runas se van consiguiendo por las fases y le podemos equipar a *Orochi* un número determinado de ellas que va creciendo según lo potenciemos.



Artículo "*Magatama*" por Solid Snake (*solid-snake-bb@mixmail.com*)
contacto para Hotmail Messenger: *philantrophy_14180_14112@msn.com*)

Gráficos:

Son buenísimos, se puede decir más alto pero no más claro.

Los personajes poseen un modelado simplemente genial que los dota de numerosas expresiones faciales, detalles y movimientos por todos lados y un aspecto totalmente realista.

Los escenarios aunque no poseen tanta calidad como los personajes están muy bien acabados y llenos de detalles, quizás por esto mismo el número de fases es tan escaso.

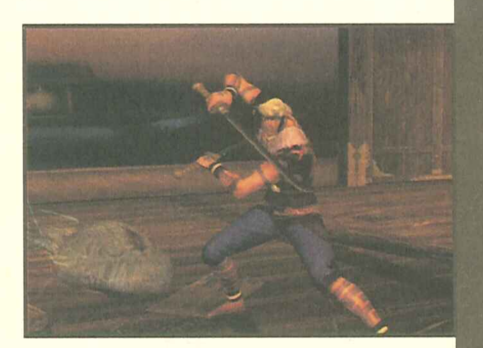
En general los gráficos son tan buenos que no hacen falta videos para mostrar ninguna parte del juego, por lo que todas las escenas de acción y conversaciones son en tiempo real, momentos en los que se muestra la grandísima potencia de esta consola.

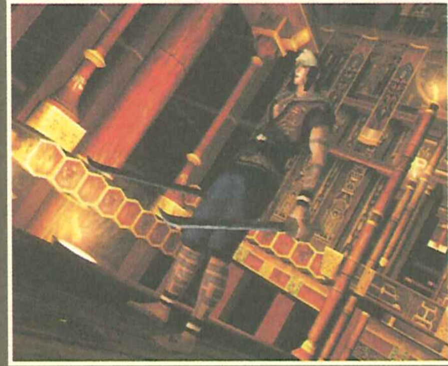
Los enemigos por su parte también poseen un acabado impecable y aunque tampoco son muy abundantes, como se suele decir, mejor calidad que cantidad.

Uno de los aspectos más impresionantes del juego son los jefes de final de fase, que por su tamaño y modelado dejarán pasmado a más de uno.

Otro detalle muy bueno es que ni el protagonista ni los enemigos poseen una única manera de correr, algo que hace que no se perciba esa repetición de movimientos tan poco realista que vemos en la inmensa mayoría de juegos.

Para potenciar a *Orochi* tenemos que matar a demonios de alto rango, es decir, a jefes de final de pantalla, a los que *Orochi* absorberá su poder y mutará tomando formas más potentes.
Tras golpear con *Orochi* un determinado número de veces podremos realizar un especial que destruirá a todos los enemigos que se encuentran en pantalla.







Músicas y voces:

Las músicas del juego son simplemente sublimes y maravillosas. Personalmente creo que la banda sonora es lo mejor de todo el juego, una de esas *B.G.Ms* que quieres conseguir a toda costa.

Además de la altísima calidad que poseen todas las músicas, cada fase posee dos o tres dependiendo de su longitud y la gran mayoría están cantadas en alguna parte o acompañadas de coros.

Conclusión:

Quiero dejar bien claro que no estamos ante un juego que valga realmente la pena por su jugabilidad, ya que como juego poco tiene que ofrecer, pero en conjunto nos encontramos con un producto verdaderamente bueno, potenciado por magníficos gráficos y banda sonora de lujo.

A los poseedores de una **Xbox** se lo recomiendo más, primero por su gran calidad y segundo porque no van a tener muchas otras opciones de comprar algo japones en condiciones.





KERO KERO KING
Super DX



Kero Kero King Super DX es uno de los juegos más divertidos y originales que han salido este año. De la mano de Bandai y creado por el grupo de desarrollo Kero, nos llega este título de características muy infantiles pero de diversión garantizada, uno de esos juegos que parece sólo poder crear Nintendo por sus características basadas en un aspecto infantil y una máxima jugabilidad, de hecho la versión que aquí se comenta es la de PS2 pero ya salió hace algún tiempo para Game Cube.

¿DE QUÉ VA ESTE JUEGO?

Es bien sencillo, a modo de juego de golf tenemos que ir lanzando a una rana por diferentes lugares hasta llegar a un agujero por donde tenemos que colarla. Así de primeras suena muy sencillo, pero lo divertido es que dicha rana que hace de bola puede hacer diversos movimientos y combos que nos pueden ayudar o fastidiar.

Existen varios mundos con sus propias características como estar poblados de hierba, hielo, lava, etc y cada uno de ellos posee multitud de fases diferentes.

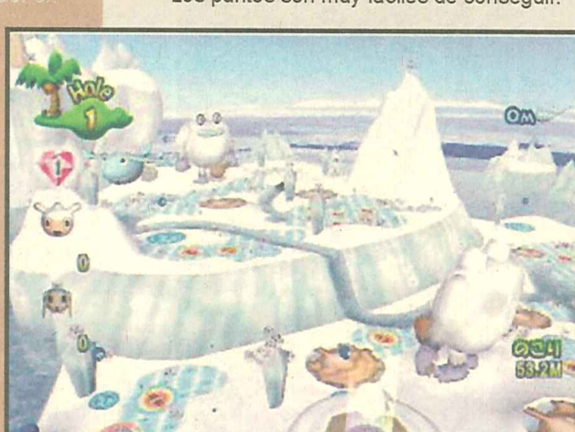
Todas las fases poseen por su superficie multitud de objetos, trampas e *items* que pueden hacer que nuestra rana se desvíe. Por ejemplo al lanzar la rana a cierto lugar del campo, esta puede ver a una mosca y lanzarse a por ella, caer en una tela de araña y salir disparada por el aire para caer en un lago por el que se pondrá a nadar hasta llegar a la orilla y dar un salto para toparse con un bloque de hielo, resbalar, chocarse con una bomba y salir de nuevo disparada hasta cualquier otro punto del campo, si cae en un lugar libre de cualquier tipo de utensilio o distracción se quedará parada esperando nuestro próximo tiro.

Esta característica es lo que realmente hace que este juego sea original y divertido ya que no sabemos con exactitud que hará la rana al ser lanzada o donde se irá a parar.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Como en cualquier juego de golf, empezamos en un punto concreto del campo y deberemos intentar hacer que la rana se cuele por un hoyo que se encuentra a varios metros de distancia, utilizando el mínimo de golpes posible y ayudados de una especie de aparato lanza ranas al que tenemos que golpear con un martillo para que se active. Para ganar a nuestro contrincante no sólo tenemos que intentar meter a la rana en el hoyo antes que él, sino que es muy importante ir acumulando puntos en el recorrido antes de llegar al hoyo, ya que son parte fundamental para conseguir la victoria.

Los puntos son muy fáciles de conseguir. Tan solo tenemos que ir realizando combos como el que ya he mencionado antes e ir rompiendo unas pompas de jabón que nos sumaran entre 10 y 200 puntos según indiquen.



Para lanzar la rana tan solo tendremos que fijarnos en una especie de arco que nos muestra donde caerá la rana más o menos. Tras esto tendremos que elegir la fuerza del tiro ayudados de una barra de tiro que va subiendo y bajando de intensidad. Si conseguimos lanzar a la máxima fuerza la rana caerá justamente en el lugar que elegimos previamente, de esta manera se quitan los liosos tipos de palos que siempre dificultan los tiros en los juegos de golf. También es posible realizar un tiro perfecto que se consigue parando la barra de tiro justamente en su punto más alto consiguiendo así que el personaje realice una acción especial y la rana salga disparada con una exactitud perfecta.

Antes de realizar el lanzamiento podemos mover la cámara a nuestro antojo para ver claramente donde caerá la rana y situar más fácilmente el lugar donde la queremos lanzar e incluso podremos utilizar una visión aérea muy útil en los momentos en los que la rana esta situada en lugares difíciles de ver.
En cada fase se pueden dar como máximo ocho tiros y en cada uno de ellos los puntos que se consiguen al colar la rana por el hoyo van disminuyendo, empezando por 1500 y bajando ciertos puntos poco a poco en cada

Articulo "*Kero Kero King Super DX*" por Solid Snake (*solid-snake-bb@mixmail.com*)
contacto para Hotmail Messenger: *philantrophy_14180_14112@msn.com*)

tirada.

Cada mundo posee muchas fases que se dividen por los distintos contrincantes que nos vamos encontrando y cada uno de ellos posee cuatro fases distintas. Tras jugar contra cualquiera de estos enemigos y terminar sus cuatro hoyos se realizará un recuento de puntos en el que se bonificará con 100 o 200 puntos al jugador que más combos y más bonitos saltos halla realizado, siendo fundamentales ya que a menudo se gana únicamente por una ventaja de 100 puntos.





Al ganar a los enemigos seremos recompensados con *items* especiales e incluso con ranas nuevas que poseen habilidades distintas como saltar más alto, no poder ser quemadas si nadan por lava, poder sumergirse bajo el agua y cosas por el estilo. Los *items* que se pueden conseguir por el escenario o comprándolos dan a la rana habilidades muy básicas como una mayor fuerza de salto o una mejor concentración para así no desviarse de su camino al ver moscas y cosas por el estilo, muy útil en los momentos en que queremos llegar al hoyo lo antes posible.

Antes de cada combate veremos un pequeño video que nos introduce al nuevo personaje contra el que vamos a jugar. En estos videos se hace una especie de chiste, tontería o chorrada por el estilo para intentar hacer reír al jugador, aunque suelen ser cosas muy infantiles (pero personalmente me lo paso bomba viendolos).

Como no podía faltar también se puede jugar a dobles e incluso a cuatro jugadores, un modo realmente divertidísimo en el que no sólo gana el que más destreza tenga sino que también cuenta mucho el factor suerte.

GRÁFICOS

El aspecto de este juego es muy infantil, todo lleno de colorines y personajes graciosos. Esto hace que el aspecto gráfico sea muy simplón pero a la vez esto es una de las mejores cosas de este juego ya que en definitiva es lo que se busca.

Las cámaras que siguen a la rana no la dejan fuera de nuestra visión ni un solo momento y siempre vemos con claridad su recorrido y donde cae.

Los personajes son simples pero poseen un aspecto perfecto para este juego ya que el protagonista y sus enemigos, por llamarlos de alguna manera ya que de malo tienen muy poco, poseen unas pintas muy cómicas. Los escenarios son muy amplios y están muy cargados de todo tipo de elementos que suelen encontrarse en constante movimiento, algo que hace que a menudo el juego pierda algunos *frames* de animación.



MÚSICA Y VOCES

La música es como el resto del juego, es decir, muy infantil, por lo que es perfecta para él.

Cada fase posee su propia música por lo que nos encontramos con más de 30 composiciones diferentes, un número bastante elevado para esta clase de juegos.

Las melodías poseen una buena calidad y son muy pegadizas, de esas que después de haber estado jugando un rato no podemos dejar de tararear.

Las voces de los personajes son uno de los mejores puntos del juego y aunque están en japones y poco se entiende, son muy graciosas y le pegan a cada personaje a la perfección, destacando el hecho de que el doblador del protagonista sea un niño de verdad, algo no muy habitual y que sin duda le otorga una credibilidad infantil que muy rara vez consigue un doblador adulto.





CONCLUSIÓN

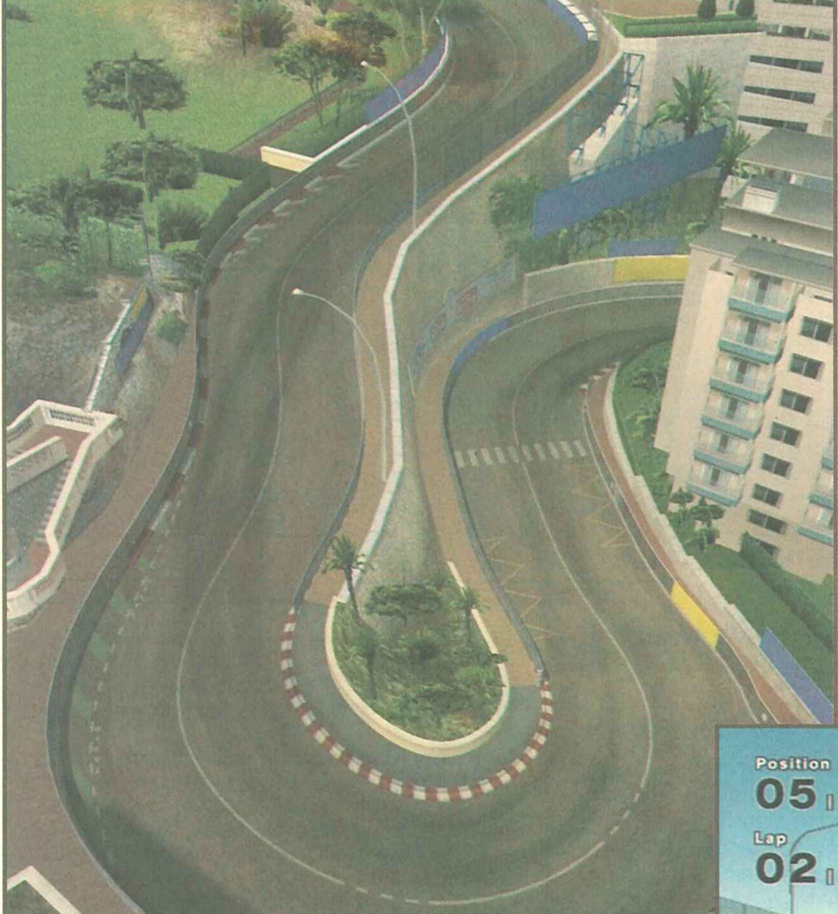
Kero Kero King Super DX es un juego que engancha muchísimo, siendo esta su mejor virtud. A esto hay que sumarle una jugabilidad muy buena y una mecánica de juego totalmente innovadora, algo de lo que desgraciadamente la mayoría de juegos actuales carecen.

Hay que dejar muy claro que estamos ante un juego totalmente infantil, por lo que es bastante fácil en todos sus aspectos, lo que no quiere decir que su calidad disminuya lo más mínimo.

Esperemos que **Bandai** se decida a lanzar este gran juego fuera de Japón ya que sería una pena dejar al resto del mundo sin la posibilidad de probar este divertidísimo juego.

R:RACING EVOLUTION

La compañía japonesa Namco, vuelve a crear otra entrega de la mítica serie *Ridge Racer*, que será editado en Europa por Electronic Arts, y podrán disfrutar de él todos los usuarios, ya que aparecerá para las plataformas de Sony, Nintendo y Microsoft.



Los gráficos han evolucionado con respecto a la versión anterior, como ya venía sucediendo con cada entrega que se editaba, los detalles de los vehículos están muy bien cuidados, incluso en cierto modo, se podría comparar con el ***Gran Turismo***, ya que está a la altura visual para al menos competir. Además, los escenarios ya ven aumentado el número de objetos, que en otras versiones se echaban de menos.

Los modos son los de siempre, aunque con alguno nuevo, son 4: *Arcade*, *Vs*, *Time Attack*, y *Racing Life* (*R's single-player story quest*). Los 3 primeros modos como ya sabéis, son los de toda la vida, el modo *Arcade* es el de realizar circuitos contra la máquina, el *Vs* son las partidas con más jugadores, el *Time Attack* es para hacer tus mejores tiempos, y el 4º es la historia del juego. También se podrán escoger hasta ocho estilos de carreras, entre los cuales incluye *GT*, *Drag* y *Rally*.

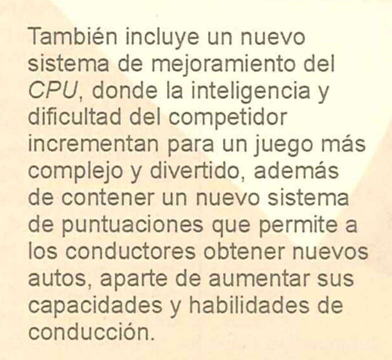


Puedes elegir entre 35 vehículos únicos, reales, los cuales permiten actualizaciones, y modificaciones para el rendimiento de tu automóvil, que podrás utilizar en las 11 distintas pistas que varían, tanto en el contorno, como en la dificultad de las mismas.



En lo que se refiere a jugabilidad, se han añadido bastantes cosas, como por ejemplo, para innovar un poco, los chicos de **Namco** han inventado un nuevo parámetro que afectará a los vehículos rivales, este se llama *Pressure*, y consiste en que cuando nos acerquemos a un coche, aparecerá una barra sobre él que indicará la presión que estamos ejerciendo, cuanto más tiempo estemos ahí, realizando aproximaciones peligrosas, más irá aumentando esa barra de presión, que si se llena del todo, provocará que el piloto rival empiece a cometer errores, facilitando el adelantamiento.

También incluye un nuevo sistema de mejoramiento del *CPU*, donde la inteligencia y dificultad del competidor incrementan para un juego más complejo y divertido, además de contener un nuevo sistema de puntuaciones que permite a los conductores obtener nuevos autos, aparte de aumentar sus capacidades y habilidades de conducción.







El juego tiene previsto salir en Europa a la venta sobre Marzo del 2004, si las cosas van bien, aunque no se sabe si traerán el *DVD* Especial que regalan con la compra del juego, y que dependiendo de para que plataforma se adquiera, contendrá material de juegos creados por **Namco** para dicha videoconsola.

Artículo "*R: Racing Evolution*" por Enchoi (*enchoi_@eresmas.com*)

El Juego ahora es cosa de tres...

***Sonic* ha vuelto tras sus merecidas vacaciones pero esta vez no lo ha hecho solo, se ha traído a sus amigos, para protagonizar un revolucionario juego... de la mano del equipo de *Yuji Naka* nos llega *Sonic Heroes*.**

Ya llevábamos un tiempo escuchando rumores de que la saga tendría una continuación, y aunque todos esperábamos ***Sonic Adventure 3***, el ***Sonic Team*** nos ha sorprendido con un juego revolucionario en el que han puesto mucha confianza y apostado por un sistema de juego innovador en el que no sólo podremos controlar a nuestro viejo amigo *Sonic*, sino que controlaremos nada menos que a tres personajes a la vez combinando sus movimientos y habilidades para abrirnos paso a través de unos increíbles e inmensos escenarios repletos de todo lo que caracteriza a la saga ***Sonic***.

Con todo lo que **SEGA** nos ha ido mostrando a lo largo de su desarrollo durante las distintas ferias del videojuego, os puedo decir que el apartado gráfico supera con creces al de sus predecesores en **Dreamcast**, con un muy buen acabado de los personajes y unos efectos de luminosidad sobre los mismos que le dan un aspecto más real a nuestros veloces amigos, además de unos escenarios que se extienden en la lejanía muy bien detallados y realizados un poco más con la estética de los primeros ***Sonic***, esto se dice que se debe a que *Yuji Naka* a estado muy encima de los desarrolladores para conseguir un ***Sonic Heroes*** innovador pero a la vez conservador con los pequenos detalles, para que no se olvide la verdadera esencia de ***Sonic***, como por ejemplo los monitores con *items*, que han vuelto, nada de esas burbujas extrañas de ***Sonic Adventure*** y las típicas paredes de roca de cuadros de tonos marrones, como en el *Green Hillzone* de "***Sonic the Hedgehog***" para **Megadrive**.



Artículo "Sonic Heroes" por Sonic X (*Sonic_X_sama@hotmail.com*)

Jugabilidad

La jugabilidad, a juzgar por los videos mostrados por **SEGA** para la versión de **GC**, no parece muy enrevesada ni muy complicada, utilizará un sistema de botones por colores (cada botón un personaje) para ir alternando la acción entre unos y otros según nos valla mejor.

El juego constará de cuatro formaciones de equipos distintas que son:

TEAM SONIC: *Sonic, Tails* y*Knuckles*
TEAM DARK: *Shadow, Rouge* y *Omega*
TEAM ROSE: *Amy, Cream* y *Big*
TEAM CHAOTIX: *Vector, Espio* y *Charmy*

Podréis apreciar que en todas las formaciones hay un personaje para cada cosa, como por ejemplo en el *Team Sonic*, que tenemos a *Sonic* para la velocidad, a *Tails* para volar y a *Knuckles* para la fuerza, que bien combinados se convierten en equipos invencibles y muy dinámicos, hasta el punto de hacer funcionar los más variopintos artilugios como, vehículos impulsados por *Sonic* o cañones que nos dispararan a otras zonas de la fase cuando los tres se introduzcan en su interior.

Se dice que el bueno de *Naka* no sólo ha contribuido en este juego como productor y director, sino que, en este titulo se ha involucrado como no hacia desde los títulos de **MD**. Y se comenta que se notará la aportación que hace el creador, como tal al desarrollo del juego a la hora de saborear la jugabilidad de este nuevo titulo de la saga ***Sonic***.

Una de las cosas que aun **SEGA** no se atreve a acercarnos es la historia del juego, pero os puedo decir que en uno de los videos presentados por **Sega** se puede distinguir entre sombras, a un *Metal Sonic* remodelado y un tanto diabólico que, suponemos





se nos presentará como uno de los nuevos planes de *Eggman* y su nueva y temible Flota aérea.

Lo único que **SEGA** a confirmado a cerca de este tema es que cada equipo tendrá una línea argumental que se entrelaza con la de los otros dando lugar a un desenlace distinto cada vez...
y que entre fases podremos ver unas *intros* en Frecuencia de Video que nos irán poniendo al día de la historia de cada grupo.

Desde mi punto de vista lo único que podría estropear este juego seria una mala historia, así que recemos por que no se les vaya la pinza a los del **Sonic Team** y nos cuelen un churro de historia como la que nos metió **Travelers Tales** con ***Sonic R***, nada de... un tema que resuelva el motivo de tener que correr sin más...





Después de tanto video del juego y tanto *screenshot* es difícil no darse cuenta de pequeños detalles que tal vez nos sirvan como referencia para saber que tipo de juego vamos a encontrar,
y aquí van algunos de esos detallitos.

En muchos de los videos vemos sobre los enemigos unos bocadillos con exclamaciones varias, supongo que se trata de algún sistema para reconocer el tipo de alerta en el que se encuentran estos enemigos, algo así como las luces de los cascos de los monos del ***Ape Scape***.

En algunos lugares he podido ver algunas cajas que se podían romper y otras de un aspecto más sólido, esto quiere decir que seguramente habrá que conseguir *power ups* como en ***Sonic Adventure*** para aumentar la potencia de los personajes.







También habrán *bonus*, que por cierto recuerdan mucho a los de "***Sonic the Hedgehog 2***", en los que habrá que correr por una especie de túneles psicodélicos esquivando las típicas bolitas de pinchos negras, y recoger el mayor número de anillos (¿será para conseguir las *Chaos Emeralds*?).

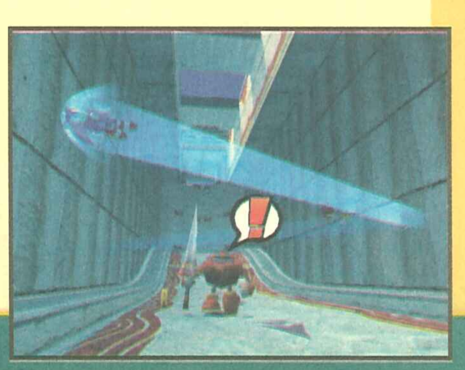
Encima de uno de los robots que aparecen en uno de los *screenshots* se puede apreciar un bocadillo con una especie de gráfico circular, en el que aparecen dos colores amarillo y rojo (la franja amarilla es más grande) y un número 2, yo creo que esto significa que debes combinar un ataque de *Tails* con uno de *Knuckles* para poder vencer a este enemigo, o que el personaje indicado para acabar con este robot es *Talis*, pero necesitará la ayuda de un segundo. En la misma imagen se puede ver como *Sonic* hace una técnica especial nunca vista, está girando en círculos alrededor de un robot gordo, haciendo un remolino y elevando a este por los aires, facilitando así a sus amigos un mejor ataque en equipo.

En otra imagen he podido ver que se mantendrán las persecuciones que ya veníamos disfrutando en la saga "***Adventure***" como la de la orca y la del camión gigante, solo que esta vez se trata de una rueda de pinchos gigante.

Personajes como *Big* (el gato gordinflón) han tenido que renovar el instrumental, esta vez en lugar de una caña de pescar tendrá que manejarse con una especie de paraguas-caña que podrá utilizar como paracaídas, además de para otras muchas cosas.

Y seguimos con los *screenshot*, en este otro se puede distinguir a lo lejos que dos de los miembros del *Team Chaotix* han quedado *ko's* y que *Espio* sigue dando guerra, esto viene a significar que aunque nuestros compañeros pierdan una vida, podremos continuar el nivel con los personajes que aun queden en pie.





CONCLUSIÓN

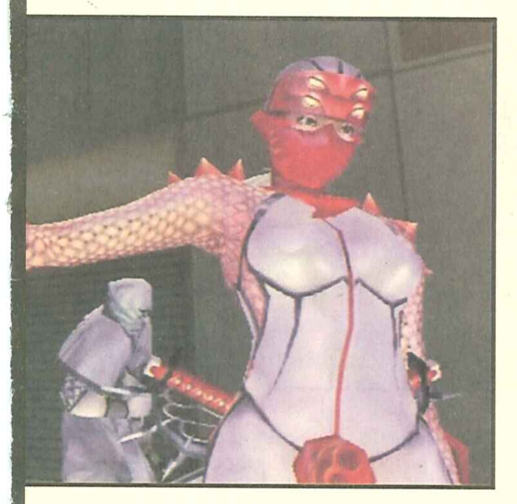
Por lo poco (y mucho) que nos ha querido mostrar **SEGA**, este ***Sonic Heroes*** se propone como uno de los grandes títulos que nos aguardan en el 2004, aunque primero habremos de jugarlo para poder opinar al cien por cien de este juego, puesto que su gran atractivo reside en su arriesgada nueva jugabilidad. Aunque aún no tenga una fecha definida este nuevo título de la saga ***Sonic*** se convierte en uno de los más esperados por los seguidores del pequeño azulito, por su frescura y por su buena reputación con los que ya somos unos grandes fans del ser más rápido de toda la zona de la colina verde.

Como muchos sabréis, el clásico juego de *ninjas* *Shinobi* se convirtió en todo un estandarte de las consolas Sega entre los años 80 y 90, con multitud de versiones avaladas casi siempre por una gran calidad, bien fueran recreativas, *Master System*, *Game Gear*, *Megadrive* o *Saturn*.

Después de su última aparición en los inicios de la vida de ***Saturn***, la saga se tomó un largo descanso para retornar con fuerza hace un año con ***Shinobi*** en formato **PlayStation2**.
Este juego varió casi completamente la mecánica y argumentos acostumbrados pasando a convertirse en un *arcade* en 3 dimensiones, poligonal y cambiando al acostumbrado *Joe Mushashi* por el desconocido *Hotsuma*.
Si bien este juego no llegó a convertirse en un gran clásico para **PS2**

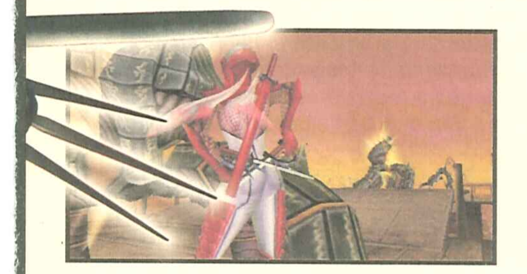


Artículo "*Kunoichi*" por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)









debido a sus carencias gráficas, sosez musical y repetitivo desarrollo; algunos jugones supieron ver la gran jugabilidad que escondía en forma de desarrollo frenético, interesante argumento y muy especialmente una dificultad endiablada.
Muy bien, un año pasa y sus creadores (**Sega WoW**, antes **OverWorks** y responsables de joyas como ***Skies of Arcadia***) atacan de nuevo con una continuación directa del mencionado título que comparte más de un elemento en común con su antecesor.
Kunoichi es un *arcade* 3D de manejo bastante simple en el que nos limitaremos a recorrer escenarios bastante sencillos y limitados eliminando enemigos, aprovechando la gran agilidad de nuestra protagonista y evitando que nos manden al otro barrio.
Para los que no tengan ni papa de japonés, aclararé que *Kunoichi* es el nombre con el que se denomina a los *ninja* de sexo femenino, por lo que es obvio que en vez de *Hotsuma* manejaremos a una experimentada mujer *ninja* llamada *Hibana*, envuelta en un futurista traje y con habilidades muy parecidas a su antecesor.
El argumento está directamente enlazado con el de ***Shinobi***, en la que la misteriosa Organización *Nakatomi* organiza una batida salvaje en las calles de Tokio para recuperar los restos de la espada maldita *Akujiki* que resultó rota en mil pedazos en el enfrentamiento final del anterior juego.
Hibana es contratada por el Gobierno Japonés para que investigue las actividades de *Nakatomi*, ya que suele estar envuelta en rituales de magia negra y revueltas sociales.
Todos los indicios que encuentra hablan de que tratan de resucitar algo antiguo y maligno, por lo que una simple misión de investigación se convertirá en una hazaña de proporciones legendarias.



Gráficos

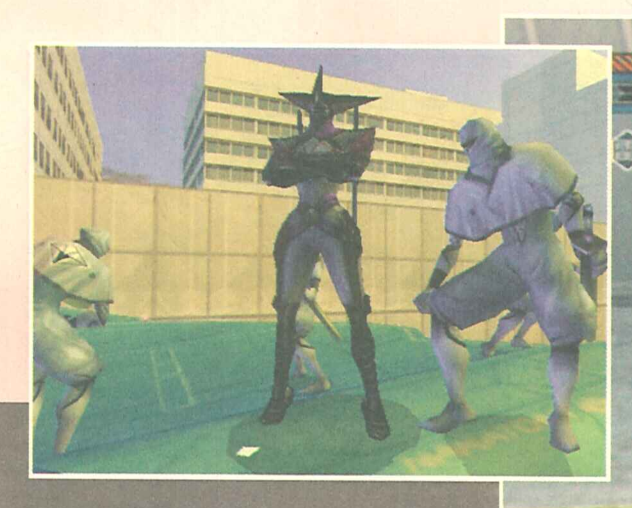
Gráficamente hablando, la verdad es que el juego no nos dá muchas alegrías. Siempre me extrañó que **Sega** no editase ningún ***Shinobi*** para su difunta **Dreamcast**, y cuando tuve la ocasión de probar el ***Shinobi*** de **PSX2** la impresión que me dió fué de un juego ya programado en **DC** versionado directamente. Esto se traduce en escenarios bastante pequeños y no muy detallados, bastante oscuros y planos y unos personajes que pecan de una excesiva simpleza y brusquedad de movimientos. ***Kunoichi*** sigue fielmente este patrón, y apenas incorpora unos cuantos efectos de luces más y algunos enemigos más grandes. Después de lo visto en juegos como ***Devil May Cry***, ***Castlevania Lament of Inocence*** o el futuro y retrasadísimo ***Ninja Gaiden***, llegaremos a la conclusión de que este aspecto podría haberse trabajado mucho más. Hay que reconocer que *Hibana* se mueve a las mil maravillas, y despliega una agilidad pasmosa a toda velocidad, pero tenienda en cuenta que por ejemplo ***Zone Of Enders 2*** se movía a la misma velocidad y juntaba más elementos en pantalla mil veces más complejos, poco podemos disculparle en este apartado. Por cierto, la cámara por defecto es bastante incordiante y muchas veces nos dificultará el avance o localización de enemigos a menos que activemos el Lock On Mode en las opciones. Entre fases y eventos podemos observar escenas CG creadas con una buena calidad; aunque son bastante escasas, predominando aquellas ejecutadas con el engine poligonal del juego. Los FX suenan de manera contundente destacando las frases de la protagonista, pero las melodías son un completo despropósito para una saga que siempre ha sido de las favoritas para el maestro *Yuzo Koshiro* (uno de los mejores músicos en nómina de **Sega**). Aquí escuchamos unos ritmos *techno*-nipones que no llaman al recuerdo la verdad, y lo mejor que se puede decir es que no molestan en ningún momento. La verdad, uno recuerda claramente el *He Runs* del ***Shinobi III*** de **Megadrive** y piensa dónde se metería ese maestro musical una vez que participó en ***Shenmue 2***.













Jugabilidad

Respecto al apartado jugabe, es lo más destacable y el verdadero punto fuerte de este ***Kunoichi***. Siendo un *arcade*, es uno de los más frenéticos y sorprendentes de todo el catálogo de la negra de **Sony**; combinando de manera acertada el plataformeo y la acción. Muchas veces tendremos que usar el botón de salto para superar los distintos niveles, y descubriremos la pasmosa agilidad de *Hibana*, capaz de realizar dobles saltos, teleportarse, apoyarse en las paredes para llegar más lejos o quedarse agarrada para correr por ellas y atacar desde lo alto. El control es bastante fiable aunque en ocasiones querremos hacer los saltos más simples y nos quedarmos pegados a la pared que queríamos saltar o vemos que no podemos llegar a menos que hagamos el doble salto, algo que incomoda bastante. En cuanto a la acción, el salvaje masacraninjas del anterior ***Shinobi*** se vé aún más potenciado por un mejor sistema de combate y la inclusión de un 2º botón de ataque en el que realizamos un combo de patadas para abrir la guardia del oponente antes de trocearlo con nuestra espada. Los *shurikens* ganan en efectividad y por ello son mucho más escasos; y las magias clásicas de toda la saga aquí no faltan a su cita. Si por algo es recordado el ***Shinobi*** de **PSX2** era por su sistema de combos "Tate"; consistente en acabar con todos los enemigos en un breve intervalo de tiempo para lograr una espectacular secuencia en la que

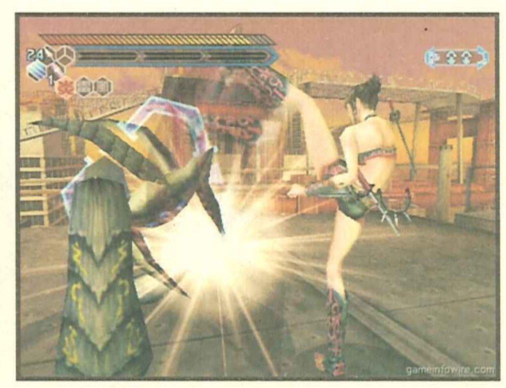


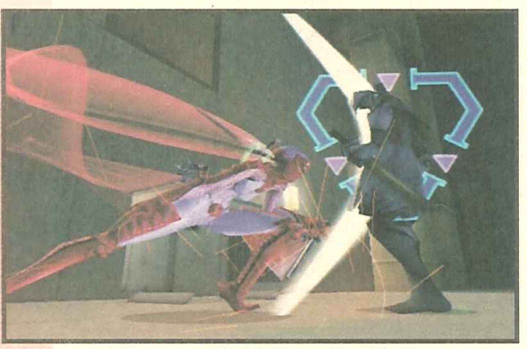
todos caen muertos a la vez. Por supuesto, ese sistema sigue presente en ***Kunoichi*** y aún más espectacular si cabe, puesto que son más y mejores las secuencias a ver. Si en ***Shinobi*** resultaba difícil acabar con más de 10 enemigos con un Tate, en ***Kunoichi*** si avanzamos lo bastante en el juego y somos mañosos podemos realizar Tates de 3 cifras, lo que redunda en una disminución general del nivel de dificultad (el Final Boss de ***Shinobi*** era INFERNAL). A pesar de este aumento en la cantidad de enemigos muertos,



curiosamente este ***Kunoichi*** resulta mucho menos sangriento que su predecesor, pues el 90% de los enemigos son insectos mutantes, animales o máquinas; por lo que poca sangre roja veremos y menos se nos quejarán las asociaciones de padres. Un detalle que me llama mucho la atención son los diseños y estética general del juego, muy futurista y *cyberpunk* comparada con el ambiente neomedieval mucho más clásico y lleno de templos y montañas en vez de paisajes urbanos.







Esto a veces puede resultar hasta pesado, ya que es una opinión personal mía pero la protagonista resulta mucho más guapa y carismática sin el casco-visera que lleva porque cuando la manejamos en el juego parece la prima *ninja* del ***Comando G***. Afortunadamente, según logremos monedas y superemos niveles tendremos la oportunidad de desbloquear Modos Survival, Time Attack, Mission, manejar a *Hotsuma*, al legendario *Joe Mushashi* y aligerar de ropa a la pobre *Hibana* con un modelo menos vanguardista.



Acabando que ya son horas, este ***Kunoichi*** presenta unos evidentes fallos en los apartados técnicos que le impiden llegar a codearse con los más grandes del género en su formato. Si las mejoras jugables se hubiesen acompañado de un aspecto más lustroso y una música mejor podría llegar a tener el éxito que poseen en nuestro país otros títulos mucho más repetitivos y cansinos como ***Chaos Legion***. Por todo ello deja la impresión de que se ha realizado con los sobrantes del anterior ***Shinobi***, remozando un poco el sistema de combate y poco más.
Si se hubiera vendido hace un años a la usanza ***Devil May Cry 2*** (es decir: un disco para el ***Shinobi*** y otro para ***Kunoichi*** juntos en un solo pack) seguramente habría logrado un impacto mucho mayor. No va a ser el juego de vuestras vidas, pero si os gustó su antecesor, sois fans de la saga u os encantan los juegos de acción rápida ideales para quitarse el *stress* de encima, seguramente este ***Kunoichi*** os deje buen recuerdo. Y por cierto, es un comentario totalmente machista por mi parte, pero *Hibana* tiene un "final de espalda" que es para ponerlo en un marco señores, para ponerlo en un marco.

Castlevania - Lament of Innocence, la primera lucha entre el clan _Belmont_ y las fuerzas de la oscuridad cronológicamente hablando, se sitúa muy lejos de ser un juego mediocre, pero por otro lado no llega a las expectativas que muchos teníamos hacia él por abundantes razones. Ahora bien, quiero dejar muy claro que estamos ante un magnífico juego que simplemente se ve eclipsado por otras entregas de la saga como por ejemplo el _SOTN_ o el _Aria of Sorrow_.

Castlevania
Lament of Innocence

Introducción al juego:

En ***Castlevania - Lament of Innocence*** podremos observar como se inicia la macabra y maldita lucha eterna entre los llamados *vampire killers* (mata vampiros) en su mayoría descendientes del famoso linaje *Belmont* más algunos valientes más que decidieron enfrentarse a *Drácula* y sus secuaces aun no perteneciendo a esta familia y por lo tanto no teniendo el deber y obligación de seguir con este juego de venganza y muerte que corre por las venas del linaje *Belmont*.
Por lo tanto en este título de la saga veremos como se crea el mítico látigo *Vampire Killer* el que está ligado penosamente a *Sara Trantoul*, la querida del protagonista *Leon Belmont* y que ha sido raptada por *Walter Bernhard*, un ser al que los lugareños llaman vampiro ya que vive en un castillo rodeado de un frondoso bosque en el que el día nunca nace.
El deber de *Leon* es abandonar las cruzadas aunque esto signifique la perdida de su título de caballero y adentrarse en el misterioso castillo para sin darse cuenta, comenzar la leyenda vampírica más famosa de la historia en la que su mejor amigo y compañero de batallas *Mathias Cronqvist* tiene mucho que ver.

El eterno dilema... 2D o 3D:

Como todos sabréis este ***Castlevania*** se caracteriza principalmente por ser el segundo juego de la saga en meterse de lleno con los polígonos, precedido únicamente por ***Castlevania 64*** y ***Castlevania - Legacy of Darkness*** aunque este último se trate únicamente de un remake del ***64***.

También es sabido que la inmensa mayoría de seguidores de esta saga prefieren un estilo de juego 2D que es mucho más cercano a lo que estamos acostumbrados para los ***Castlevania***, pero como los tiempos mandan los chicos de **Konami** se ven obligados a realizar esta última entrega en 3D, puesto que de lo contrario poco o nada se vendería ya que el pensamiento popular es bien sencillo: **PS2** + juego 3D = bueno y actual. **PS2** + juego 2D = malo y anticuado. Así que por mucho que a todos los fans de la saga nos hubiera gustado ver un juego en 2D utilizando toda la potencia de **PS2**, lo cual hubiera sido increíble, nos tendremos que conformar con esta mezcla de ***Rygar*** y ***Devil May Cry*** (aunque este último sea una copia de la saga ***Castlevania*** pasada a 3D) que cumple bastante bien en todos los aspectos como juego, pero que por algunas razones llega a decepcionar.
Si yo hubiera tenido que decidir entre 2D o 3D, habría realizado una mezcla de ambos estilos que está ya más que demostrada su eficacia con creces, de idéntica manera que la que vemos por ejemplo en otro título de **Konami** de no mucho tiempo como es el ***Contra - Shattered Soldier*** el cual está realizado en 3D pero con forma de juego 2D, algo que sin duda hubiera sido la mejor opción para crear este ***Lament of Innocence*** ya que no perderíamos el estilo de juego clásico y ganaríamos giros de cámara, *zooms*, distintos planos y profundidad en escenarios.
En definitiva, que han desperdiciado la oportunidad de crear en una consola de gran potencia como lo es la ***PS2*** una obra maestra que superara de una vez por todas al ***SOTN*** de ***PSX***, un juego que ya cuenta con más de ocho años. La versión de **Saturn** mejor no mencionarla ya que aun teniendo algunas novedades, salió bastante mal parada.



Características de juego, látigos, armaduras, sub-armas, *items* y accesorios:

Leon Belmont posee bastantes diferencias en muchos aspectos con respecto a otros protagonistas de esta saga desde el ***SOTN*** en adelante, es decir desde que esta saga posee una base de juego laberíntica en lo que se refiere a la estructura del castillo, más los niveles de experiencia, armas, armaduras, *items*, etc.
Primeramente y principal, *Leon* no posee niveles de experiencia, algo a mi modo de ver sin sentido alguno ya que neutraliza la necesidad de luchar contra los enemigos del juego haciendo que pasemos de ellos en todo momento menos al entrar en habitaciones no visitadas anteriormente donde tendremos que acabar con todos los enemigos para que se abran las puertas.
Esto hace que *Leon* no sea más fuerte por la experiencia ganada en las luchas y que prácticamente en todo el juego quitemos lo mismo a cada tipo de enemigos, algo realmente penoso. Esto solo varia ligeramente según el látigo que llevemos equipado y si tenemos activada la reliquia *Black Bishop* que sube la fuerza de *Leon*.
Pasando a las armaduras nos percatamos de que tan solo posee la ridícula cifra de cuatro diferentes y de

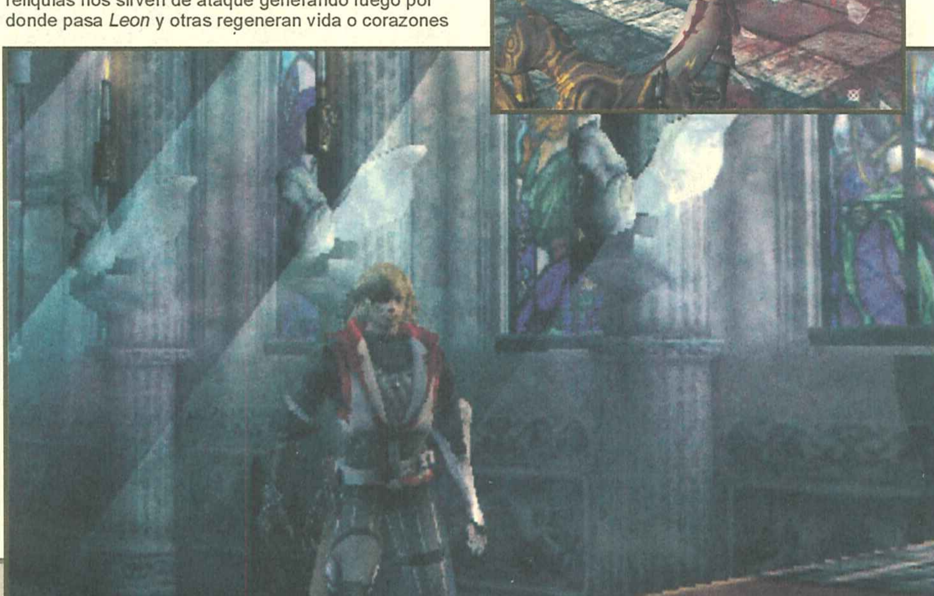
las cuales la única diferencia entre ellas es el porcentaje de protección, ya que no otorgan ninguna habilidad especial o anti estados.
Las armaduras son la *Earth Plate* que reduce el daño de los enemigos un 5%, la *Meteor Plate* que reduce el daño un 10%, la *Moonlight Plate* que lo hace un 20% y por último la *Solar Plate* que ofrece una protección del 30% frente a los ataques enemigos. Este punto es ridículo si lo comparamos a otras entregas de la saga en las que las armaduras llegan casi al centenar y poseen muchísimas y variadas habilidades y defensas.
De igual modo ocurre con los látigos que son en total cinco, el inicial que es el llamado látigo de alquimia, el final que es el *Vampire Killer* y tres con habilidades especificas que son el de fuego, hielo y rayo que son eficaces contra enemigos que sean débiles contra alguna de estas tres fuerzas naturales. Aunque en otras entregas las armas también llegan casi al centenar, también es verdad que cuando manejamos a un *Belmont* o cualquier otro personaje que maneje un látigo este punto se ve reducido casi siempre a unos cuantos látigos diferentes y en algunas ocasiones incluso ni a eso.
Las sub-armas son más o menos las de siempre, es decir los cuchillos (mejor sub-arma del juego), hachas, agua sagrada, cristales y cruces. Así de primeras parecen escasas, y realmente lo son en variedad, pero lo bueno del asunto es que podemos potenciar cada sub-arma con las diferentes *Orbs* que iremos adquiriendo en el juego, por lo que los ataques potenciados que podremos realizar con cada una de estas armas es muy elevado.
Las sub-armas como siempre gastan corazones los que esta vez tan solo podremos coger de unas columnas con fuego que se encuentran por todo el castillo. Me imagino que han dejado todos los sitios donde podemos conseguir corazones con la misma forma de columna para no liar al jugador, ya que en un entrono 3D es más complejo distinguir si tal o cual candelabro, lampara, antorcha, vela, etc... es destruible o no.
Los *items* tampoco son muy abundantes ya que aparte de las tipicas pociones de vida (con sus varios niveles de efectividad), pociones contra veneno, contra maldición, pociones que regeneran la magia o los corazones, el resto de *items* es muy escaso, tratándose únicamente de apenas diez platos diferentes de comida los cuales suben la vida más o menos. Muy distinto de otras entregas como el ***SOTN*** donde los *items* parecen auto programarse en cada partida dando la sensación de ser infinitos ya que siempre que juegas ves algunos nuevos, aunque la utilidad real de casi todos sea prácticamente nula, pero ahí están.
Los accesorios son los de siempre, es decir anillos protectores frente a ataques de fuego, hielo, electricidad, etc más algunos otros que otorgan a *Leon* diferentes habilidades como mayor defensa, fuerza, suerte o algunos más importantes como el muñeco de sacrificio que muere por nosotros si nuestra vida llega a cero. También tenemos la máscara de Jade que rompe automáticamente las columnas de fuego cuando nos acercamos.
Como siempre tendremos desperdigados por todo el castillo los potenciadores de *HP* y *MP* que tendremos que ir consiguiendo si no queremos terminar mal parados.
Para terminar esta sección comentaré una de las mayores novedades que incorpora este juego frente a los anteriores de la saga. Se trata del menú activo que consiste en que tanto los *items* de vida y demás como los *Orbs* y *Relics* los podemos intercambiar o usar mientras se desarrolla la acción del juego, es decir que aparecerá un mini menú en la parte inferior de la pantalla que nos permitirá darnos vida o cambiar de habilidades en medio de una lucha, sin tener que parar la acción y entrar en los menús del juego, de hecho muchos de los *items* como las pociones de vida solo las podemos usar en el menú activo, algo que incrementa un poco la dificultad del juego.

Los movimientos de *Leon*:

Lo que realmente hace que quitemos más o menos vida a los enemigos son los diferentes combos que puede realizar Leon, los que son abundantes y de gran eficacia, aunque como siempre suele ocurrir nos especializamos en los dos o tres mejores y todos los demás no los utilizamos.
Los diferentes movimientos que podemos adquirir son quince en total y los aprendemos según avancemos en el juego y según que ataques realicemos con más frecuencia. Cada vez que aprendamos uno se nos sumará a la lista de ataques y podremos ver como se realiza en cualquier momento.
Ciertos movimientos o combos son mejores para según que enemigos, por ejemplo un combo mata directamente a los esqueletos pero es malo para el resto de enemigos, otros son lentos pero muy potentes buenos para los enemigos torpes y otros son rápidos o lanzan al enemigo por los aires o lo atraen hacia *Leon*. La clave es saber cuales utilizar en cada momento y encontrar las combinaciones que más quitan a cada tipo de enemigos.
Otros movimientos son únicamente de esquive y no hacen ningún daño, pero son de gran utilidad para apartarnos de ciertos ataques.
La ejecución de estos movimientos es bien sencilla ya que con una sucesión de botones o pulsando varios a la vez salen sin demasiadas complicaciones, no teniendo que estar cambiando los ataques en tediosos menús ni nada por el estilo.

Relics y *Orbs*:

Las reliquias que podemos encontrar en este juego son diez y cada una de ellas posee características únicas, siendo unas mucho más efectivas que otras. Los efectos son muy variados entre si y unas nos dan mayor fuerza, otras defensa o cosas más curiosas aunque ya vistas en anteriores entregas como ganar dinero o corazones golpeando a los enemigos. Otras reliquias nos sirven de ataque generando fuego por donde pasa *Leon* y otras regeneran vida o corazones gastando *MP*. También tenemos otras imprescindibles para terminar el juego como por ejemplo las botas del lobo que hacen que *Leon* corra mucho más y así pueda pasar o llegar a ciertos lugares aparentemente inaccesibles.
Todas las reliquias gastan *MP* (magia) al ser activadas y la manera de ganar dicha magia es cubriendonos ciertos ataques enemigos. Para saber que ataques nos darán *MP* tenemos que fijarnos en el color del enemigo ya que si se torna morado podremos absorberle magia cubriéndonos en el momento adecuado e incluso si lo hacemos justo a tiempo nos darán el doble. Esta manera de ganar *MP* es original pero a la vez bastante monótona ya que nos obliga a pararnos demasiadas veces y esperar a que los enemigos realicen ataques para cubrirnos y así una y otra vez, por lo que al final desistimos de usar las reliquias que además gastan demasiada magia y nos pasamos el juego sin prácticamente usarlas. Un modo bien pensado en teoría pero estropeado por el alto gasto de *MP* que realizan.
Las orbes son bastante más eficaces y sirven para realizar diferentes ataques con la sub-arma que tengamos equipada. Tenemos siete diferentes que cambian de color y potencia y cada una de ellas genera ataques muy distintos. Esto quiere decir que si tenemos siete orbes diferentes y cinco sub-armas podemos realizar 35 ataques distintos, siete de cuchillos, otros siete de hachas y lo mismo con el agua bendita, cristales y cruces, siendo los más efectivos los ataques realizados con los cuchillos ya que sirven de ataque y defensa y generan poco gasto de corazones al invocarlos.
Para realizar todas estas magias debemos tener corazones que es lo que consumen. El gasto de corazones que realiza cada magia utilizando los orbes en comparación al daño o tiempo que duran están bastante bien nivelados, no como ocurre con las reliquias, por lo que estos ataques si que se usan con bastante frecuencia durante todo el juego y sin





los cuales ciertos fejes de fin de nivel serian más que difíciles.

Jugabilidad:

La jugabilidad es muy buena en todos los sentidos, desde la realización de los combos que es sencilla y efectiva hasta los diferentes saltos y acciones aéreas que están muy bien realizadas y que nos permiten llegar al punto que queramos sin dificultad.
Los movimientos de las luchas, los más importantes ya que todo el juego se basa prácticamente en esto, son suaves, vistosos y flipados, algo de agradecer ya que no hay nada peor que tener que tragarnos durante todo un juego movimientos penosos del personaje principal.
La velocidad de movimientos es la justa para poder movernos con libertad y esquivar grácilmente los ataques enemigos y la velocidad a la que corre *Leon* también está bastante bien ya que es rápida y no hace demasiado pesado el hecho de recorrer el castillo varias veces de punta a punta, aunque sin duda se echan en falta los útiles teletransportadores.
El hecho de que el juego esté en 3D no entorpece en absoluto el manejo del protagonista, al contrario ya que genera muchas más posibilidades de movimientos, ataques, esquives y hace que las magias sean más efectivas y vistosas.
La dificultad en general es sencilla y con excepción de algunos jefes finales pocas veces veremos el *Game Over*, aunque como siempre tenemos la opción de subir los niveles de dificultad notandose el incremento bastante, sobretodo en los enemigos finales y ocultos.

Zonas del juego:

Este ***Castlevania*** no se desarrolla como las últimas entregas en los que el castillo se componía de un único y enorme bloque de habitaciones en el que todas las diferentes zonas se incluían en él. Esta vez se ha decidido separar cada zona del castillo por completo teniendo que acceder a cada una de ellas mediante unos teletransportadores que se encuentran en una habitación próxima a la salida del castillo principal. Esta forma de división de zonas seguramente se ha hecho así para no liar demasiado al jugador ya que estando en 3D es más fácil perderse por el inmenso castillo y de esta manera se facilitan mucho las cosas.
Esta idea no está mal del todo y a fin de cuentas es lo mismo que lo que pasa en otros títulos de esta saga con la diferencia de tener que salir por completo de una zona para entran en otra. Lo malo es que las zonas del castillo aun siendo siete más una secreta son demasiado escasas y de una extensión algo reducida, no dando la impresión de castillo mastodóntico de la que presumen anteriores versiones.
Y es aquí donde llegamos al punto negro del juego ya que absolutamente todas las zonas y habitaciones que el castillo posee (menos una minoria) son totalmente planas, es decir que se componen de una habitación cuadrada con su suelo, su techo y sus cuatro paredes y nada más, sin duda alguna lo peor del juego ya que le quita toda posibilidad de exploración.
Por este motivo no podremos realizar actos tan típicos en esta saga como subir o bajar a diferentes zonas del castillo, descubrir pasadizos secretos situados en lugares difíciles de acceder y cosas por el estilo. Esto sin contar lo monótono que resulta, ya que pasarse el juego entero andando por un castillo que es completamente plano es agobiante.
Con esto no quiero decir que no existan pisos, que los hay, pero estamos en las mismas ya que por ejemplo cuando nos encontramos con unas escaleras que den a un piso superior, al subirlas tan solo encontraremos otro piso que puede tener las mismas dimensiones, menos o más que el anterior pero de nuevo totalmente plano.
Quiero dejar claro que muy de vez en cuando nos encontramos con habitaciones que si tienen opción de subir a ciertos sitios, pero son muy pocas y los lugares a donde podemos acceder son muy simples como pequeños salientes o balcones.
¿Dónde se vio un castillo con tan solo dos pisos de altura y un bajo? Totalmente ridículo, incluso más que la extraña e imposible disposición de habitaciones que tienen anteriores entregas de la saga.
Las zonas a las que podemos acceder en este juego son: *Prelude to the Dark Abyss*, *House of Sacred Remains*, *Anti-Soul Mysteries Lab*, *Dark Palace of Waterfalls*, *Garden Forgotten By Time*, *Ghostly Theatre*, *Pagoda of the Misty Moon* y la zona secreta *Prison of Eternal Torture*.
Cada una de estas zonas se diferencia por completo del resto en apariencia y ambientación, algo que se ha mantenido intacto referente a entregas anteriores y que le sube muchos puntos.

El mapa:

Por suerte se las han sabido ingeniar perfectamente para crear un mapa muy sencillo y fácil de mirar y a la vez eficaz y claro. Esta era una de las mayores dudas que muchos fans de la saga tenían antes de jugarlo ya que por norma general en los juegos 3D los mapas son de poca o nula utilidad.
El mapa presenta de forma clara las diferentes habitaciones del castillo tanto las que hemos estado como en las que no (siempre que tengamos en nuestro poder el mapa de cada zona) y los posibles ángulos de visión son totalmente amoldables a los gustos de cada jugador, así pues podemos dejarlo al tamaño que queramos, girarlo, dejarlo siempre fijo o que esté en la misma posición en la que se encuentra *Leon* dentro de cada habitación.
También el acceso al mapa es muy rápido, algo fundamental para una acción que tendremos que hacer cientos de veces durante todo el juego.

Enemigos:

Son demasiado escasos y se repiten mucho. En total tenemos 81 enemigos diferentes que ya son bastantes menos que la media vista en los últimos ***Castlevania*** y además muchos de ellos se repiten cambiando únicamente su color o algún pequeño detalle de su traje. Incluso algunos aun teniendo distinta apariencia poseen movimientos idénticos entre si.
De todas formas si se hubieran distribuido mejor por el castillo no daría la impresión de que no hay variedad, pero se han cometido fallos muy gordos ya que ciertos enemigos aparecen muchísimo por todo el castillo y otros solo aparecen en muy pocas habitaciones, algunos incluso solo aparecen en un único lugar del castillo. Por lo tanto da la impresión de que sólo hubiera 30 enemigos y quizás me esté pasando y todos los demás son repeticiones con pequeños cambios o sólo aparecen en contadas ocasiones.
Este punto es uno de los mas bajos del juego y se queda ridículo frente a cifras tales como los más de 160 enemigos que posee el ***SOTN***, que si hacemos

la cuenta nos percatamos de que son ni más ni menos que el doble, o los 112 que tiene el ***Aria of Sorrow***. Gracias a este número de enemigos tan elevado, juegos como el ***SOTN*** se pueden dar el lujo de utilizar a enemigos únicamente en una habitación de todo el castillo.

Los detalles:

Por norma general los últimos ***Castlevania*** se han caracterizado por poseer muchísimos detalles tanto en escenarios como en enemigos, armas, magias, etc. Este juego no esta falto de ellos ni mucho menos, por ejemplo los escenarios están cargados de pequeños detalles incluso muy difíciles de ver por su posición, pero que ahí están y dan mucha fuerza a la ambientación. Sin embargo ***Lament of Innocence*** carece de muchísimos guiños a la saga y demás cosas. Por ejemplo las características cabezas de medusa volantes no han sido incluidas, algo totalmente increíble ya que este enemigo es parte imprescindible del elenco de monstruos que pululan por los castillos de esta saga. Y aunque aparezca como jefe de final de zona Medusa, a esto no me refiero, sino a las pequeñitas que van haciendo zigzag con un movimiento perfecto para que siempre nos golpeen y que suelen aparecer en las zonas de los mecanismos del reloj. Otro ejemplo claro es el típico enemigo esquelético de coña ya sea camarero, super héroe, etc que siempre aparece en esta saga y del cual también carece ***Lament of Innocence***.
También está falto de detalles en lo que a enemigos se refiere y no porque su número sea demasiado escaso, sino porque estamos acostumbrados a ver multitud de reacciones diferentes y pequeños gags en los enemigos que en esta última entrega no vemos. Uno de los pocos ejemplos que puedo poner de detallismo en los enemigos que aparecen en ***Lament of Innocence*** es el de las gigantescas plantas carnívoras que se ríen a carcajadas si somos golpeados por cualquier enemigo que esté cerca de ellas. Este tipo de detalles están muy presentes en anteriores títulos de la saga pero en este han sido muy descuidados.
Otro gran fallo es el escasísimo número de zonas ocultas. Unas tres o cuatro paredes rompibles y una traspasable es todo lo que podemos encontrar en todo el juego y la mayoría solo dan a una única habitación. Nada que ver a lo que estamos acostumbrados de anteriores entregas en las que detrás de algunas paredes se esconden zonas completas de grandes proporciones.
Pero sin en algo está falto esta última entrega es en personajes principales. Ni un solo personaje amigo nos encontraremos en todo el castillo, algo que no ocurre en un ***Castlevania*** desde hace muchos años. Tan solo tendremos la oportunidad de pasarnos por la tienda de *Rinaldo Gandolfi* que se encuentra en las proximidades del castillo y algunos enemigos nos hablaran un poco antes de enfrentarnos a ellos, pero olvidaros de ver a un elenco de personajes tan rico y carismático como en las tres versiones de **GBA** o en el ***SOTN***.
El hecho de la escasez de personajes tiene algo de lógica ya que estamos ante la primera entrega de la saga cronológicamente hablando y poca gente sabe de la existencia de castillos vampíricos y cosas por el estilo, pero esto no es excusa para que **Konami** no se haya currado a unos cuantos personajes que amenicen el transcurso de la historia y suban el carisma del juego en general ya que a fin de cuentas lo que más se recuerda de un buen juego es a sus personajes principales.
Aunque por supuesto todo lo que se refiere a detalles en este juego no es flojo ya que como antes he dicho los escenarios están grandiosamente adornados con cientos de estatuas, ventanales, grabados, frescos, bóvedas, tapicerías y tantas otras cosas que otorgan esa ambientación que los fans buscamos en esta saga. Sobretodo es increíble los detalles que poseen todos los techos del juego, que aunque no se ven prácticamente nunca ya que no tenemos la posibilidad de mirar en primera persona, son de un acabado exquisito y muy complejo.
Al igual que los escenarios, los personajes y enemigos poseen un acabado muy realista y detallado, provistos de gran número de movimientos y efectos de todo tipo tanto en sus vestimentas como en sus ataques.
La cámara aun siendo fija, es decir que no la podemos mover a nuestro antojo, siempre nos sigue con gran exactitud y nunca perdemos de vista al protagonista ni a los enemigos, un punto muy conseguido ya que en la mayoría de juegos en unas ocasiones no vemos al prota y en otras no vemos a los enemigos, siendo más frecuente esto último.
Además nunca se comete el típico fallo de cambiar bruscamente de cámara con el consecuente acto de que el protagonista cambie repentinamente de posición y se ponga a correr hacia una dirección a la que no queremos ir (un ejemplo claro en el ***Devil May Cry***). En ***Lament of Innocence*** la cámara nunca cambia en una misma habitación, situandose un una posición central que capta nuestros movimientos con total perfección. Sin duda una de las mejores características que se han conseguido en este juego.
Como detalle más innovador y útil en esta saga, es la inclusión de unas flechas que están situadas en las puertas de las habitaciones y que nos indican por donde hemos entrado y por donde podemos salir, para que así no cometamos el típico fallo de salir por la misma puerta por la que hemos entrado, algo que ocurre a menudo cuando luchamos un rato con los enemigos de la habitación y perdemos un poco la orientación.

Duración del juego y Extras:

La extensión de este ***Castlevania*** es algo corta ya que carece de doble castillo y cosas por el estilo. Esto quiere decir que la primera vez que se juegue tardaremos como mucho entre 10 y 15 horas en terminarlo y las siguientes veces en unas 5 horas lo tendremos pasado.
Esta escasez de horas de juego se debe esencialmente a dos importantes factores: el primero y más obvio es la extensión del castillo que es escasa, ayudada por la facilidad que presenta en el modo de dificultad normal. Lo segundo y más importante es que no existe nada que nos incite a seguir jugando tras matar al enemigo final ya que el conseguir el 100% del castillo no sirve más que para subir nuestro ego y no tenemos ningún tipo de colección de objetos que podamos reunir ni nada por el estilo, como por ejemplo el conseguir todas las almas de los enemigos en el ***Aria of Sorrow***.
Tan sólo podremos alargar un poco la duración del juego si luchamos contra el enemigo oculto *Forgotten One* o si queremos encontrar los tres látigos elementales de fuego, hielo y rayo ya que tendremos que luchar contra tres enemigos ocultos más.
Como es lógico ya que esto si que no puede faltar en un ***Castlevania***, podremos jugar otra vez más si así lo deseamos con personajes ocultos, teniendo esta vez a nuestra disposición a dos de ellos.

Boss Rush Mode:

Aquí tenemos otra oportunidad de alargar un poco la duración del juego gracias a este modo en donde tendremos que luchar contra reloj con todos los jefes de forma continuada. Entre cada enfrentamiento podremos coger cuatro corazones grandes y dos pociones de vida y además podremos usar *items* que tengamos guardados del modo historia, así que lo mejor es ir cargado de pociones o comida que dé bastante vida más algunas otras de magia y corazones. Hay que tener en cuenta que si nos paramos entre cada combate a coger los corazones y pócimas que aparecen perderemos valiosos segundos.
Para activar este modo tendremos que cumplir dos condiciones, habernos pasado el juego por lo menos una vez y haber matado al *Forgotten One*. Si hemos realizado estas dos condiciones se abrirá un nuevo portal en la habitación donde se encuentran los teletransportadores que llevan a las diferentes zonas del juego.

Gráficos:

Los gráficos en general son realmente buenos,



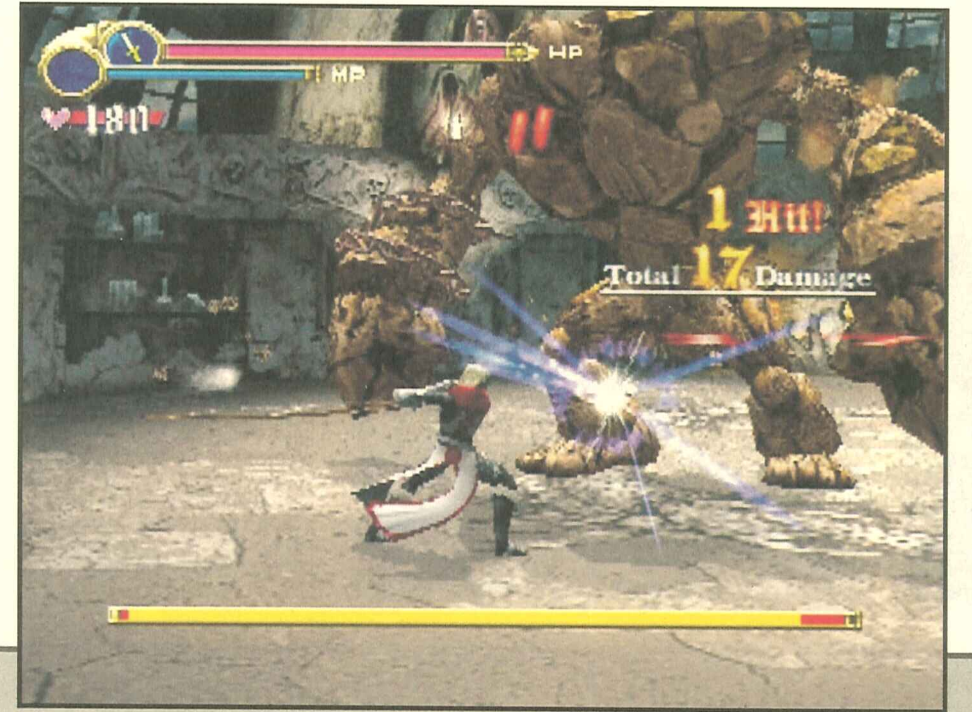
aunque se quedan algo cortos tratandose del tan esperado ***Castlevania*** de **PS2**. El entorno está bastante bien acabado y destacan un gran número de detalles. También se ha conseguido crear un magnífico efecto de profundidad en todas las zonas de juego.
Los enemigos aunque no se suelen ver de cerca (posición que desvela numerosos fallos), están bien realizados y poseen movimientos suaves, incluso los jefes finales que suelen ser de grandes dimensiones.
Leon posee un aspecto impecable tanto en sus ropas como en sus movimientos aunque por desgracia el rostro no acaba de convencer a nadie, incluso es algo feo, quizás porque no posee el aspecto que debería, es decir el aspecto que le da a todos sus dibujos *Ayami Kojima*, la ilustradora y diseñadora de personajes de este juego.
La gran mayoría de ataques y magias están perfectamente realizados y poseen efectos de luz bastante vistosos, aunque no llegan a ser nada del otro mundo.
Otro gran logro es el tiempo de carga que es ínfimo, casi inexistente, algo realmente elogiable y raro de ver en juegos que poseen gráficos por encima de la media como es este caso.
Otro punto muy conseguido es la total falta de ralentizaciones que posee el juego. Por muchos enemigos que aparezcan en pantalla la suavidad de la cámara y movimientos de los personajes son impresionantes.
Como ya he dicho antes, la utilización de los enfoques de cámara es magistral ya que captan toda la acción que se desarrolla en cada habitación, mostrando un ángulo muy amplio en habitaciones grandes y uno más cercano en las pequeñas.
Como contrapunto comentar que todas las escenas en donde hablan los personajes son en realidad videos. No se tratan de gráficos en tiempo real. Esto lógicamente acelera el proceso de programación una barbaridad pero a la vez que quita muchísimo merito al juego, demuestra que no han querido o no han sido capaces los programadores de realizar dichas escenas en tiempo real.





Música, voces y efectos sonoros:

El compositor *Michiru Yamane* ha vuelto a crear una de esas bandas sonoras que quedan en la memoria por muchos años que pasen, de esas que gusta oír aunque no se esté jugando, tan sólo para deleitarnos con las magníficas composiciones que se han creado para este juego.
La gran mayoría de composiciones recuerdan bastante el estilo que se uso en el ***SOTN***, sobretodo porque muchísimos de los instrumentos son exactamente los mismos.
Por desgracia la cantidad de canciones es algo escasa, ni la mitad que en otras entregas de la saga, por lo que se hacen en algunos momentos demasiado repetitivas, aunque gracias a su magnífica calidad este fallo pasa prácticamente desapercibido.
Ahora bien, lo que es totalmente imperdonable es que no se haya compuesto una música cantada para el final. Tantos años esperando una canción que desbancara a la maravillosa *I'm the Wind* perteneciente al ***SOTN*** e increíblemente nos encontramos con que no se ha incluido ninguna. ¿Falta de tiempo? ¿Se quedaron sin presupuesto? ¿O simplemente no se vieron capaces de superar a la magnífica canción de la entrega de **PSX**?
Los diálogos aun siendo muy escasos están bastante bien interpretados por los actores de doblaje tanto en su versión en japonés como en inglés, pudiendo elegir el audio que más nos guste.
Las voces por desgracia son casi inexistentes y *Leon* tan sólo muy de vez en cuando dice algo. Incluso en muchas de las magias no dice ni pio o todo lo que pronuncia se reduce a una pequeña frase. Nada que ver con *Alucard* que hablaba hasta por los codos, ya fuera cuando realizaba ataques o con sus numerosas magias, transformaciones, cuando era dañado, se daba vida, era envenenado, etc.
De igual modo ocurre con los enemigos, aunque de forma más intensa ya que algunos ni gruñen, gritan, hablan o realizan algún sonido espectral cuando realizan sus ataques, algo que incluso las entregas de **GBA** poseen en donde algunos enemigos incluso poseen diferentes frases habladas.
Los efectos sonoros se mantienen en un estado medio, ni destacan ni son escasos y cumplen bien su cometido.



Secretos y finales:

Para enfrentarnos al enemigo oculto *Forgotten One* tendremos que conseguir un objeto llamado *Unlock Jewel* que se encuentra oculto en una habitación situada en la zona *Pagoda of the Misty Moon*. Dicha habitación esta completamente a oscuras y dentro de ella debemos ir dando saltos de una plataforma a otra hasta encontrar la puerta. En esta habitación hay dos puertas, una que se marca en el mapa y otra que no, esta última es la que nos interesa.
Cuando tengamos el *Unlock Jewel* podremos abrir una puerta que se encuentra en la zona *Prison of Eternal Torture* a la cual se llega mediante una gran puerta situada en la misma habitación donde están los teletransportadores que nos llevan a las diferentes zonas del juego.

Existen tres enemigos ocultos más formados por el Elemental del fuego, el del hielo y el del rayo. Cada uno de estos enemigos nos proporcionará un látigo nuevo siempre y cuando acabemos con ellos.
El látigo de fuego lo conseguiremos en la zona *Anti-Soul Mysteries Lab* en una habitación de grandes proporciones en donde se encuentran dos grandes

plantas carnívoras y una plataforma volante que va de una lado para otro. Si buscamos bien en la parte de arriba de uno de los extremos encontraremos una puerta que nos conduce al enfrentamiento contra el Elemental de fuego, acabad con él y tendréis el látigo de fuego.
El látigo de hielo está en la zona *Dark Palace of Waterfalls* en el piso B1. Os habréis fijado que en uno de los extremos de los pasadizos que forman esta zona se nota claramente una pared con una especie de puerta que ha sido tapiada, pues bien tendremos que ponernos cerca de ella y acto seguido aparecerá un enemigo con una gran bola de hierro atada a una cadena. Cuando este enemigo se disponga a lanzarnos su ataque tendremos que esquivarlo y que este golpee la falsa pared, dejando así abierto un nuevo pasadizo que no lleva a una amplia zona cavernosa en donde necesitaremos demostrar nuestras dotes acrobáticas, de hecho este lugar es donde más tendremos que saltar de todo el juego ya que posee muchas alturas diferentes, lugares que por desgracia carece en demasia este juego. En esta nueva habitación encontraremos una puerta que nos conduce al Elemental de hielo, acabad con él y conseguiréis el látigo de hielo. No os desesperéis si en la zona cavernosa no encontráis la puerta que da al Elemental de hielo ya que cuesta bastante dar con ella.
Por último el látigo del rayo está situado en la zona *Garden Forgotten By Time*, en una habitación donde están los enemigos *Peeping Eye* y *Man-Eater*. En este último enemigo nos podemos subir tras golpearle varias veces. Esto lo tendremos que hacer cerca de un balcón al cual no podemos llegar saltando desde el suelo. Cuando estemos en dicho balcón entraremos a una zona donde encontraremos una largas escaleras que dan a parar a un pasillo donde está la puerta del Elemental del rayo, acabad con él y tendréis el látigo del rayo.



Cuando hayamos terminado el juego por lo menos una vez con *Leon*, podremos activar varios trucos en el menú de introducción de nombre. Si queremos jugar en modo difícil tendremos que introducir como nombre @CRAZY. Este truco sólo funciona si nos hemos pasado previamente el juego con *Leon*.
Si queremos empezar con todos los movimientos que posee *Leon*, tendremos que ponernos de nombre @LLSKILL. Este truco sólo funciona si nos hemos pasado previamente el juego con *Leon*.
Para poder jugar con *Joachim* tendremos que introducir como nombre @JOACHIM. Este truco sólo funciona si nos hemos pasado previamente el juego con *Leon*.

Para poder jugar con *Pumpkin* tendremos que introducir como nombre @PUMPKIN. Este truco sólo funciona si nos hemos pasado previamente el juego con *Leon* y *Joachim*.

Tras terminar el juego una vez podremos comprar en la tienda de *Rinaldo* varios *items* especiales. Uno de ellos es la caja de música que no tiene ninguna utilidad real en el juego pero que nos permite oír todas las músicas que este posee amenizadas por una breve explicación de cada una de ellas. Para poder entrar en este menú tendremos que ir a la pantalla de inicio.
También podremos comprar la *Jade Mask* que posee una muy útil habilidad ya que si la tenemos equipada destruye automáticamente todas las columnas que proporcionan corazones que estén cerca de *Leon*.
Por último podremos comprar el *Mobius Brooch* siempre y cuando hayamos terminado el juego en nivel difícil (*Crazy mode*). Este *item* es posiblemente el más útil del juego ya que si lo tenemos equipado no gastaremos corazones, algo realmente bestia, pero que como siempre ocurre nos los dan cuando ya no nos hace falta. Si por lo menos el juego tuviera un modo aun más difícil.

Tres reliquias en concreto son algo difíciles de conseguir ya que lo que hay que hacer es algo no muy común.
El *Crystal Skull* lo dejan caer muy rara vez unos enemigos llamados *Phantom Skeletons* cuando son destruidos (son casi invisibles, sólo se ve una especie de nube que los rodea). La mejor zona para luchar contra ellos es en *Pagoda of the Misty Moon*. Lo mejor para conseguir esta reliquia es llevar equipados *items* que den suerte y el mejor es el *Racoon Charm*. Sólo podemos encontrar uno en todo el juego, pero si hacemos el truco de duplicación de objetos podremos llevar equipados tres de ellos, subiendo así mucho las posibilidades de éxito.
El *Invincibility Jar* lo podremos conseguir en la zona *Pagoda of the Misty Moon* en la habitación donde se encuentran unos esqueletos que luchan en grupo llamados *Mirage Skeletons*. De igual manera estos enemigos soltarán esta reliquia muy de vez en cuando en el momento que son destruidos, así que es aconsejable usar otra vez el truco de la suerte. Tened en cuanta que entre todos los *Mirage Skeletons* sólo uno es verdadero y es a ese al que tenemos que matar. Averiguar cual és es muy sencillo, solo tenemos que fijarnos en cual de ellos posee reflejo en el suelo.
Y por último tenemos la reliquia *Meditative Incense* situada en la zona *Dark Palace of Waterfalls*. Lo que tenemos que hacer para conseguirla no es nada fácil ya que tendremos que conseguir todos los cristales que aparecen en el túnel transportador que nos lleva de un lugar a otro de esta zona, ese que va a toda leche.

Existen algunos *items* raros que sueltan los enemigos cuando son derrotados como el *Piko-Piko Hammer* que lo da el enemigo *Cyclops* y que tan solo sirve para que *Leon* pueda realizar graciosos sonidos cuando golpea a los enemigos. También están las *Piyo-Piyo Shoes* que son unas bonitas zapatillas con forma de pollito





que hacen que cuando *Leon* anda produzca en sus pasos graciosos (y al rato odiosos) soniditos.
Si queremos conseguir el 100% del castillo con *Joachim* tendremos serios problemas para llegar a las zonas altas de las habitaciones que poseen un techo con pinchos que van cayendo cada cierto tiempo. La forma de subir es ponerse en el lugar apropiado (se suele ver con facilidad) y quedarse parado unos diez segundos. Si lo hacemos así aparecerá del suelo un cuadrado mágico de esos que solo aparecen en el modo historia de este personaje que nos llevarán a las zonas altas de estas habitaciones en concreto.

Pero sin duda el mejor truco es el de la duplicación de objetos, algo que más que un truco parece un error de programación. Gracias a este truco podremos duplicar todos los objetos que tengamos y conseguir varios de los cuales oficialmente solo podríamos tener uno.
La manera de hacer esto es muy sencilla, tan sólo tenemos que ir al primer grabador que nos encontramos en el juego, el que está justo antes de llegar a la habitación donde se encuentran los teletransportadores que nos llevan a las diferentes zonas del juego.
Al salir de la habitación del grabador nos encontramos en un pasillo que tiene varias cristaleras. Tendremos que situarnos exactamente en la segunda (las que está más pegada a la puerta que da a los teletransportadores) la cual refleja en el suelo un brillo diferente ya que es verde, y quedarnos parados y mirando hacia la ventana encima de la alfombra, en un lugar en concreto de ella que es de color rojo. Tras esto entrad en el menú e id a los objetos, armaduras, látigos o lo que os de la gana y si lo habéis hecho bien al mover el cursor de arriba a abajo o al revés todo se empezará a duplicar. Este truco funciona seguro, si no os sale probad una y otra vez ya que dar la primera vez con el punto exacto es algo complicado.
En la zona *Pagoda of the Misty Moon* existen otros dos puntos donde se puede hacer este truco, pero para que explicarlos si el mejor sitio, más cercano y al que antes podemos acceder es el que ya os he explicado.
Lógicamente este truco también sirve para hacernos ricos, ya que duplicando objetos, armaduras, etc de gran valor las podremos vender en la tienda de *Rinaldo* y amasar una verdadera fortuna. Tened siempre cuidado de quedaros con una existencia de cada cosa como mínimo, para poder así volver a duplicarlas cuando queráis.



Por desgracia y siguiendo con la tendencia de este juego de no tener muchos detalles que digamos, tan sólo podemos acceder a un único final, al cual no es nada espectacular para tratarse de una **PS2**. Es bien sabido por todos que los finales de los ***Castlevania*** dejan mucho que desear, pero por esta vez ya que el juego está programado para una consola de potencia, se esperaba algo mejor. Así que final bastante decepcionante.
Podemos ver otros dos finales, pero no lo son realmente ya que si nos pasamos el juego con *Joachim* veremos un cortísimo video en el que se ve él sentado en el trono de *Walter* y varias ilustraciones diferentes en el *staff* y si nos lo pasamos con *Pumpkin* ni siquiera podremos ver un pequeño video pero en el *staff* veremos tres ilustraciones de este personaje.



¿Este Castlevania posee el espíritu de la saga?

La verdad es que si. Aunque esté realizado en 3D mantiene muchos de los aspectos típicos de la saga como la ambientación que poseen las distintas zonas del juego que recuerdan de una manera u otra a anteriores entregas de la saga.
También una gran parte de los enemigos que aparecen son ya grandes clásicos como los *zombies* de varios tipos, esqueletos, murciélagos, armaduras andantes, etc y se a sabido realizar su aspecto 3D de una manera que no desentona en absoluto con los ya conocidos diseños en 2D.
Por otro lado podemos utilizar gran parte del armamento de siempre entre las sub-armas y magias que de igual manera han aparecido en casi todas las entregas.
Las músicas son otro punto fuerte que nos mete de lleno en ese ambiente único de esta saga y gran parte de las composiciones nos recuerdan a juegos pasados de la saga, sin olvidar claro está los magníficos diseños e ilustraciones de *Ayami Kojima* que ya son todo un clásico en los ***Castlevania***.
Si bien es verdad que el hecho de que el castillo no tenga diferentes alturas es un gran contrapunto y hace que en este aspecto diste mucho de los últimos ***Castlevania***, la verdad es que en conjunto posee todo el espíritu que ha hecho tan famosa a esta saga.

Conclusión:

Castlevania - Lament of Innocence es un juego buenísimo en muchos sentidos que puede gustar por igual a un novato en esto de los videojuegos o al más fanático de esta saga.
Si caemos en la inevitable comparación con anteriores entregas vemos que está falto de muchas cosas, pero esto no quiere decir que como juego individual no sea un gran título a tener en cuenta ya que sus magníficos gráficos, música y jugabilidad dicen mucho a su favor.
Es un juego muy aconsejable para todos los fans o simplemente para aquellos que estén buscando un muy buen juego de acción.
Ya sólo me queda decir que seguiré esperando con ganas a poder escribir un articulo de un ***Castlevania*** en el que por fin pueda decir eso de: ¡esta entrega si que supera al ***SOTN***!

VIRTUAL VIEW

Cómo me gusta mi trabajo.

Contenidos subiditos de tono, curvas de escándalo, escotes de vértigo y minúsculos o ínfimos biquinis son lo suficiente como para llevar el sello de mayores de 18 años, aunque chicos, la verdad es que seríamos unos auténticos negados sino lo viéramos todo de forma más simple.



En un principio porque ***Virtual View*** (**Pony Canyon**) pone a prueba la profesionalidad que lleváis dentro haciendo las veces de fotógrafo, cosa que con tal elenco de despampanantes chicas no será nada difícil perderla.

Sin más dilaciones, una vez escogemos cualquiera de los 39 videos representativos de las macizas mozas orientales (meras exhibiciones pseudo eróticas) que hacen acto de presencia a través de los 3 DVD's que componen este calenturiento y provocador título. Sensuales y sugerentes prestaran sus atractivos al servicio de nuestra cámara... ¡no seáis mal pensados! posando sin paliativos y en posturas increíbles en

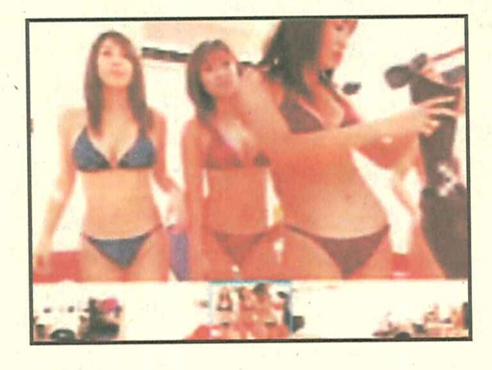






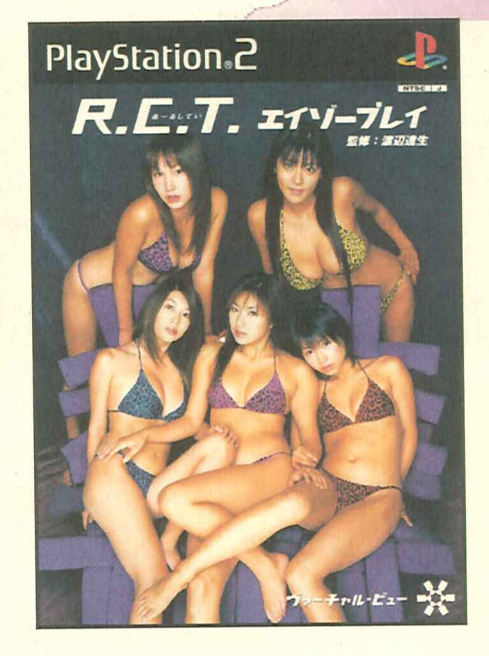
un alegato de morbo en todos sus ámbitos las cuales no evitaran provocarnos más de una hemorragia nasal al comprobar tales prestaciones y medidas... Y es que con buenas situaciones y momentos de la cámara entorno a







las modelos, haremos *zoom* y tomaremos capturas de planos fotográficos que demostraran que estamos hechos para este trabajo. Realmente todo se limita a lo mismo. En cualquiera de los 3DVD's (edición *Megumi*, *R.C.T* que ni Dios sabe como se llama y la última *Harumi Nemoto*) nos permitirán acceder a relativas funciones de un vídeo ya sea grabando y ralentizando nuestras sesiones fotográficas o bien pequeños fragmentos de los mismos para configurarlos y luego reproducirlos (*All Play*) que, no vienen mal para tranquilizarnos después de tantas excitantes poses y atributos. Como antes he mencionado, podremos hacer zoom y rotar las cámaras en 90 y

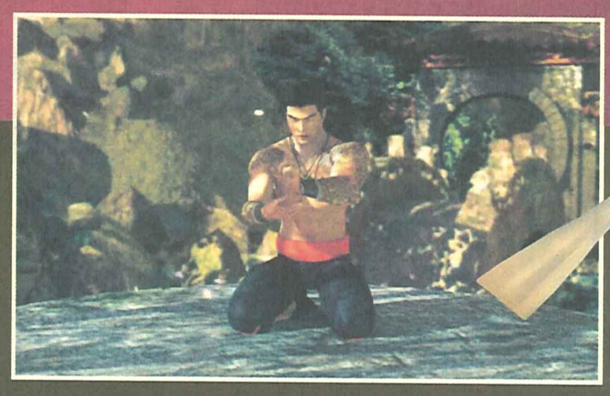


180 grados, incluido la modalidad "*Maker Room*" donde los giros serán totales. Lo que es seguro es que esta experiencia no termina de cuajar del todo y por si fuera poco en las sesiones se nota la ausencia de música y una de nuestras mayores necesidades que es lo que a muchos nos habría gustado, incluir pequeños eventos o pruebas con los que poder interactuar más con las féminas. En fin, que los que busquen el destape integro, van listos, y a pesar de ser de esas pocas producciones eróticas festivas que gotean en **PS2**, no nos vamos a engañar más; ***Virtal View*** se queda en una simple proyección cargada de insinuación y transgresión.





Tras lanzar al mercado los videojuegos *Elder Scrolls III Morrowind* y *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República* para Xbox, la compañía Bioware se a puesto manos a la obra para ofrecer a los usuarios de la plataforma de Microsoft en exclusiva un nuevo juego de rol de los que marcan época, el cual nacerá bajo el nombre de *Jade Empire*, el productor al frente de este proyecto es *Trent Oster*, el mismo que produjo los juegos *Baldur's Gate* y *Neverwinter Nights* para PC, y *MDK2* para Dreamcast y PS2.









JADE EMPIRE

El videojuego, del que se sabe poco por ahora, estará ambientado en el mundo de la mitología china, donde se sucederán algunas situaciones siniestras, lo que perturbará a una escuela de artes marciales donde hasta entonces reinaba paz y armonía.

Podremos elegir de entre los 7 protagonistas más de 30 estilos de lucha diferentes, y donde podremos utilizar los objetos de los decorados, además de diversos poderes místicos, con el objetivo de enfrentarse a los peligros que le esperan desde la Tierra de los Espíritus.

Aunque el objetivo del juego será llegar a los Jardines Imperiales.

Solo han sido desvelados 3 de los nombres de los protagonistas, y son: *Wu* la flor de loto, el furioso *Ming*, y el tigre *Shen*.

Los gráficos van a ser sobrecogedores según los propios creadores del juego, y estará repleto de detalles que lo harán de lo más real, como puede ser el movimiento de las hojas por el viento, los vestidos de los personajes, o el diseño de los escenarios. Los paisajes de juego están inspirados en china, pero no son reales, ya que han decidido estilizar los paisajes para que resulten más

Artículo "*Jade Empire*" por Enchoi (*enchoi_@eresmas.com*)

Las secuencias de vídeo, que van narrando el argumento de esta historia, tendrán una calidad espectacular y de gran detalle, que nos recordará a películas como *El Rey Mono* o *Tigre y Dragón*.



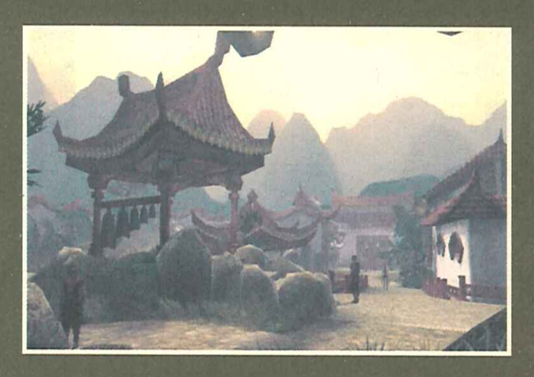


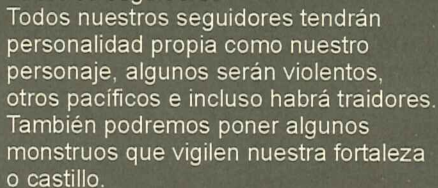


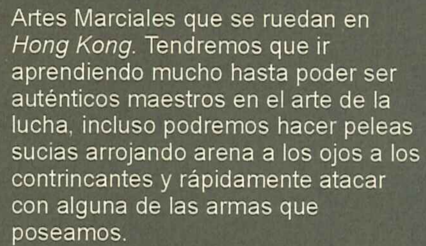
impactantes, como son impresionantes cascadas, y montañas que pasan a través de las nubes.
Una vez que comencemos a ganar experiencia con el personaje que elijamos, nuestras características irán mejorando, además nos iremos haciendo conocidos entre la gente, y cuando nuestra fama y dinero sean suficientemente grandes, podremos construirnos una fortaleza y controlar a nuestros seguidores.
Todos nuestros seguidores tendrán personalidad propia como nuestro personaje, algunos serán violentos, otros pacíficos e incluso habrá traidores. También podremos poner algunos monstruos que vigilen nuestra fortaleza o castillo.
Los combates serán en tiempo real, y estarán basados en las películas de



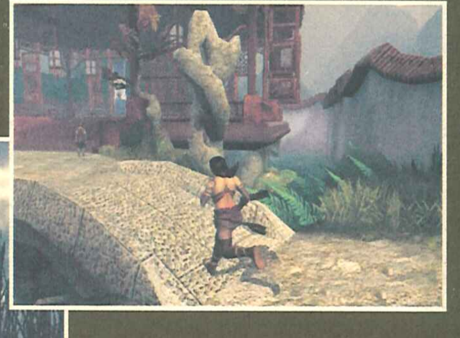
Artes Marciales que se ruedan en *Hong Kong*. Tendremos que ir aprendiendo mucho hasta poder ser auténticos maestros en el arte de la lucha, incluso podremos hacer peleas sucias arrojando arena a los ojos a los contrincantes y rápidamente atacar con alguna de las armas que poseamos.







Por último, lo único que puedo decir es que este juego promete mucho, y que los poseedores de una **Xbox** van a disfrutar bastante con esta obra de arte. El juego llegará a las estanterías españolas en verano de 2004, hasta esa fecha no podremos disfrutar de esta maravilla de **Bioware**, que cada vez sorprende más, así que ya podéis pensar a que héroe legendario controlareis en esta gran aventura de rol, acción y estrategia.



Del apartado sonoro no se sabe mucho aun, solo que será de inspiración oriental y que aprovechara el sonido *AC3* (*Dolby Digital 5.1*) de nuestra videoconsola.



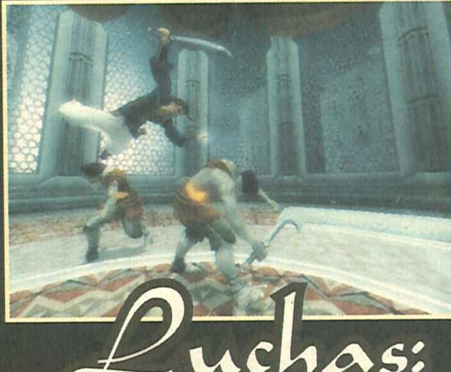
Para sorpresa de muchos este magnífico juego ha irrumpido de pronto sin demasiada expectación y por méritos propios se a convertido en uno de los mejores juegos del año e incluso para gran cantidad de jugadores en el mejor del año. *Jordan Mechner* nunca supuso que ese juego que realizo únicamente él (si, si, una sola persona programo todo el *Prince of Persia*) generaría tanta fama y que más de una década después haría posible este espectacular título multiplataforma realizado por el estudio P.O.P.

Jugabilidad:

Si de algo pueden presumir casi todas las versiones de esta saga es de su impecable jugabilidad y fluidos movimientos, pero en esta ocasión este punto se a llevado a su máxima expresión creando variados y numerosos movimientos de una sencilla ejecución y que aportan el toque perfecto para conseguir una jugabilidad perfecta.
Todos los movimientos que realiza el héroe del juego ,el Principe (ya que nunca se dice su nombre real), se unen entre si perfectamente, sin realizar esos poco sutiles saltos que podemos notar en casi todos los juegos. Así podemos llegar a realizar combinaciones de movimientos realmente espectaculares todas ellas acompañadas de una grandisima naturalidad y suavidad.
Los movimientos nuevos que posee el protagonista hacen que parezca un *ninja* ya que realiza movimientos tipicos de estos, como correr por las paredes hacia varias direcciones diferentes, dar todo tipo de volteretas, saltar de pared en pared y cosas

Artículo "*Prince of Persia, The Sands of Time*" por Solid Snake (*solid-snake-bb@mixmail.com*)
e-mail de contacto para Hotmail Messenger: *philantrophy_14180_14112@msn.com*





por el estilo.
Gracias a toda la tromba de movimientos que podemos realizar, las posibilidades de terminar cada nivel utilizando diferentes movimientos son muy altas y esto hace que el juego no se haga repetitivo ya que hasta prácticamente el final de este tendremos que ir aprendiendo nuevas formas de saltar y engancharnos como los monos, aunque dudo que un mono pueda llagar a hacer las cosas que realiza este principe.
Una de las principales novedades que presenta este juego es la posibilidad de retroceder en el tiempo durante unos segundos, esto hace que las numerosas veces que nos caigamos, no sean mortales ya que en ese preciso instante podremos volver al pasado antes de dar el salto o traspié maldito y no habrá pasado nada.
También podemos usar esta habilidad para otras cosas como cuando nos mata un enemigo o simplemente para volver a algún punto cercano donde hayamos estado segundos atrás.
Esta magnífica novedad sube considerablemente la jugabilidad ya que erradica de magistral forma la tediosa tarea de tener que repetir todo el nivel si nos caemos por algún sitio, algo que hace muy pesados a ciertos juegos de plataformas.
Esto también hace que el juego se haga más sencillo que la media de las anteriores entregas de esta saga ya que no tenemos miedo a caernos, pero a la vez hace que nos importe menos el matarnos y realizamos acrobacias espectaculares que de no ser por la opción de retroceder en el tiempo pocas veces nos atreveríamos a realizar, sobretodo cuando llevamos media hora en el nivel y no queremos empezarlo de nuevo.
También cuando grabamos partida podemos observar una fugaces visiones del futuro que nos ayudan a entender más rápidamente lo que tenemos que hacer a continuación y por donde ir, algo muy original y útil.

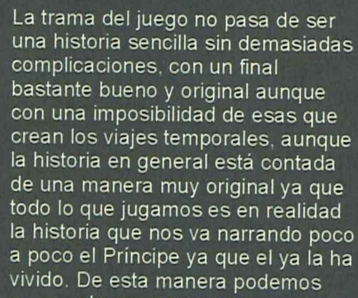


Luchas:

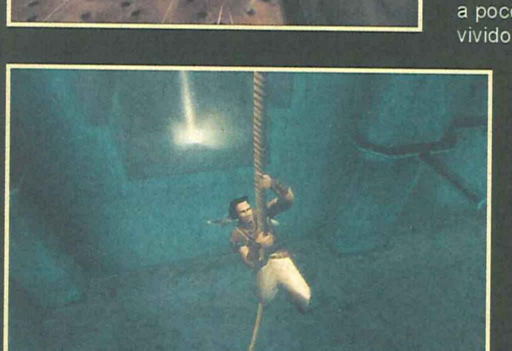
Las luchas como el resto del juego son impecables, de movimientos muy suaves pero a la vez de gran contundencia.
Lo mejor de este aspecto es que también posee una muy sencilla ejecución de los abundantes y variados ataques por lo que podemos estar pegándole un espadazo a un enemigo que tengamos delante, acto seguido darle una patada a uno por detrás, saltar por encima del que tenemos a la derecha y asestarle un espadazo por la espalda mientras caemos del salto y damos una voltereta para clavarle la daga a uno que esté tendido en el suelo, vamos un autentico flipe que con palabras es dificil de plasmar, lo mejor es verlo por uno mismo.
En las luchas podemos realizar ataques especiales como ralentizar a los enemigos para poder acabar con ellos más fácilmente o realizar un super combo que mata a todos los enemigos que se encuentren en la pantalla realizando el Príncipe un movimiento tipo "***Dragon Ball Z***" en el que aparece y desaparece y se va cargando a todos los contrincantes.



Características del juego:



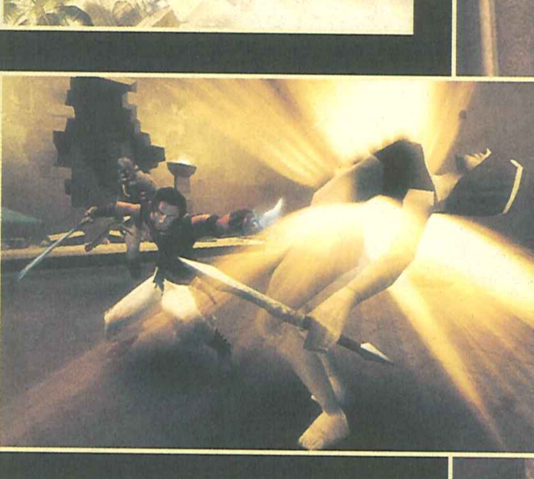
La trama del juego no pasa de ser una historia sencilla sin demasiadas complicaciones, con un final bastante bueno y original aunque con una imposibilidad de esas que crean los viajes temporales, aunque la historia en general está contada de una manera muy original ya que todo lo que jugamos es en realidad la historia que nos va narrando poco a poco el Príncipe ya que el ya la ha vivido. De esta manera podemos observar cosas muy curiosas como por ejemplo al caernos y partirnos el cuello por alguna de las caídas mortales y que el Príncipe nos diga: -No, así no fue como paso, dejadme empezar de nuevo- y cosas por el estilo, ademas de ir narrandonos partes de la trama en momentos del juego en los que sólo estemos corriendo de un lado para otro sin demasiada acción, haciendo así que ni esos momentos algo aburridos lo sean.

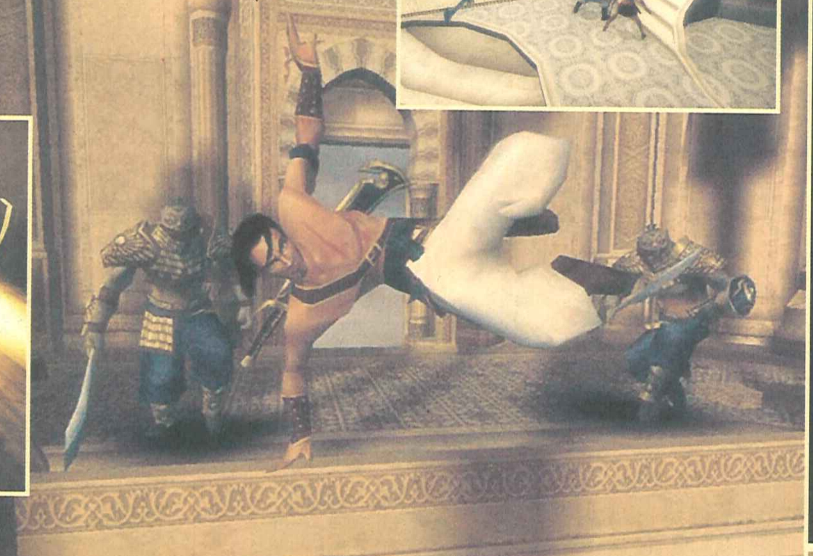


A parte de tener que ir avanzando en el juego y resolver algunos puzzles, tenemos que realizar otras cosas como encontrar unas habitaciones ocultas donde se encuentra una misteriosa fuente que nos alarga la barra de vida y encontrar unas arenas especiales que al clavarle la daga nos potenciaran el ataque y veces que podemos retroceder en el tiempo. Son simplemente los objetos, por llamarlo de alguna manera, que tenemos que buscar en este juego y que hacen que debamos explorar más concienzudamente todos los escenarios, una técnica muy sencilla pero de gran efecto en todos los juegos que la utilizan, que son casi todos los de plataformas.

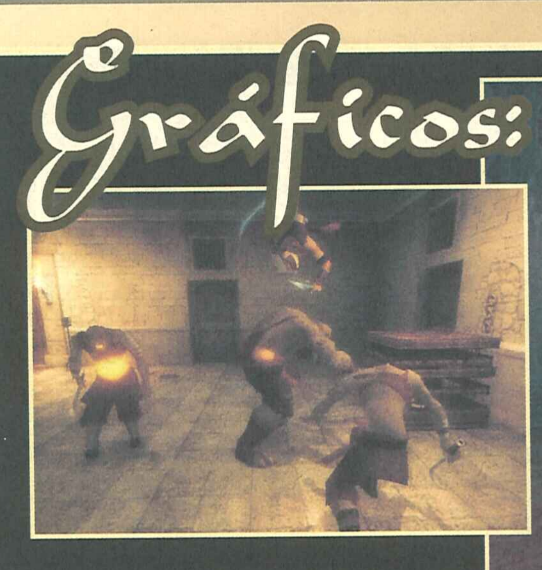
En muchas ocasiones dependeremos de *Farah* (la chica del juego) y ella dependerá de nosotros ya que estos dos personajes se ayudan entre si para resolver ciertos puzzles y avanzar por zonas del juego realizando acciones conjuntamente que suben aun más la jugabilidad.







Gráficos:



Este aspecto del juego es magistral, sobretodo los increíbles escenarios que podemos disfrutar durante toda la aventura. Las construcciones y estructura de los castillos que se ven en el juego son de un realismo grandioso, solo superados quizás por el maravilloso ***ICO***.
Un buen ejemplo del detalle de este juego son los horizontes que podemos admirar en las zonas que se encuentran en el exterior del castillo que muestran un realismo nunca visto anteriormente, me atrevo a decir sin miedo a equivocarme que son los mejores horizontes que he visto en un juego, ya sean de día con el sol hiper realista dándonos en los ojos dejándonos entrever una bandada de pájaros a lo lejos volando entre las nubes mejor realizadas que se puedan ver o ya sea por la noche con una luna perfectamente realizada acompañada de unas montañas por donde pasa una sutil neblina que hace el conjunto aun más real. De hecho el juego esta lleno de detalles como el movimiento de los distintos palos cuando nos balanceamos en ellos, trozos de pared y techo se caen a nuestro paso, levantamos el polvo a nuestro paso y este se mueve según para donde sople el viento, las ropas del protagonista se mueven hacia todas direcciones y se van estropeando y rasgando según avancemos en el juego y otras cosas más puntillosas como cuando



miramos fijamente a *Farah* en primera persona que nos dirá que por que la estamos observando tan fijamente o los graciosísimos comentarios que hace al prota sobre *Farah* cuando ella no está. Los personajes igualmente poseen un acabado muy bueno, aunque no llegan ni mucho menos a la calidad general de los





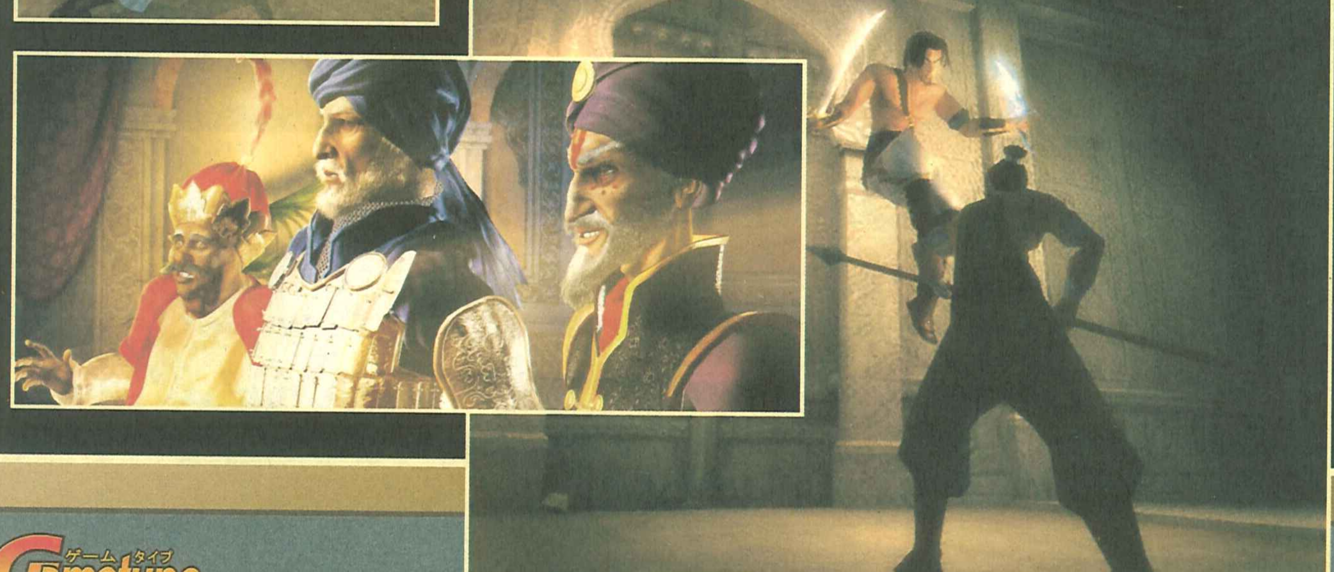




escenarios, pero están bien realizados tanto en apariencia como en detalles.
Por desgracia en la versión de **PS2** los personajes poseen un aspecto algo peor que en las versiones de **GameCube** y **Xbox**, sobretodo en las manos que están desprovistas de dedos. En ejemplos como este es donde se puede comprobar la mayor calidad técnica de la **GC** y **Xbox** frente a la **PS2**, aunque como el mercado es lo que manda, estas dos consolas no tienen nada que hacer frente a la tromba de juegos que salen cada año para la consola de **Sony**.
También podemos comprobar lo bien que han sabido generar los programadores de este juego los diferentes efectos de luz, influyendo estos en todo el entorno del juego y cambiando por completo sus características según la hora del día que sea. Otro efecto como el del agua también ha sido muy bien realizado y en general aunque quede reiterativo decirlo, todo en este juego esta bien hecho.
Las cámaras del juego tienen dos posiciones diferentes, una es la activa que sigue al personaje desde atrás y la cual podemos girar a nuestro antojo y después tenemos una fija que muestra un gran angular de la zona donde estemos que sirve para orientarnos un poco si nos perdemos. Esta última posición de cámara es bastante original y muy útil, algo que muchos juegos deberían poseer, al igual que la cámara en primera persona la que también posee este juego y que gracias a ella podemos admirar todo el escenario y de la cual muchos juegos carecen por la obvia dificultad que proporciona en la programación ya que se tiene que realizar hasta el más mínimo detalle del escenario ya que podemos mirarlo si así lo deseamos.
Para rematar todo el aspecto gráfico, que es impecable, además no carga ni un solo segundo, ya que las cargas se realizan cuando estamos jugando y en ningún momento nos paran la acción.









Extras:

Son bastantes y muy interesantes ya que podremos jugar íntegramente al ***Prince of Persia 1*** y ***2*** y ver un completo video del "*making of*". Ya que el juego en si no posee ningún extra adicional que nos haga jugarlo otra vez, se han incluido estos dos juegos que lógicamente no llegan a la calidad de esta última entrega pero que siempre está bien tenerlos y comprobar como la primera entrega de esta saga creó un estilo de juego que después siguieron otros grandes títulos como ***Flash Back***, ***Abe's Oddysee*** o tantísimos otros. Para poder desbloquear estos juegos tenemos que encontrar dos iconos que se encuentran ocultos en el juego, perteneciendo cada uno al ***POP1*** o al ***POP2***.
Ya sólo con la inclusión de estos dos juegos sería suficiente, pero también se decidió incluir un magnifico "*making of*" que nos explica todos los secretos de programación, curiosidades, entrevistas y demás cosas que suelen tener estos reportajes, algo muy común en películas pero no tanto en videojuegos y que siempre es de agradecer.
Por desgracia la versión de **PS2** ha salido mal parada en muchos aspectos y no sólo en el gráfico, sino que está falta de dos de los extras que posee este juego, por lo que no podemos jugar ni al ***POP2*** ni ver el "*making of*", algo que veo totalmente absurdo y sin sentido ya que posee unos peores gráficos porque la consola no tira con más... bueno, pero que no incluyan un video que poseen las otras dos versiones y quiten el ***POP2*** sin más no tiene perdón. ¿Quizás una estrategia para intentar incrementar las ventas de las versiones de **GC** y **Xbox**?

Aspecto sonoro:

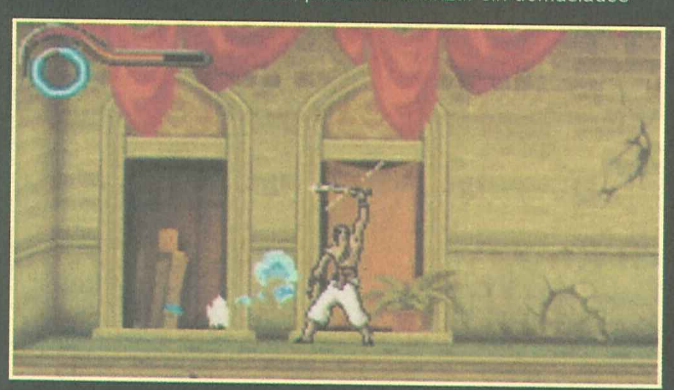
Todas las músicas son magnificas, tanto las que nos acompañan durante la aventura como las que se escuchan en las luchas, que van cambiando según avanzamos en el juego. La totalidad de composiciones es muy alta y de una calidad instrumental admirable. No se suelen repetir en diferentes zonas del juego y en ciertos momentos cesarán para solo dejarnos oír los diferentes sonidos del entorno que a menudo ambientan más que cualquier música.
Destaca la música cantada del final titulada ***Time Only Knows*** la que posee una gran belleza en todos sus aspectos.
Los efectos sonoros están lógicamente a la altura y en todo momento son de gran realismo y se comportan según el entorno que los rodee, es decir si estamos en una cueva pues sonarán con eco, etc.
Las voces no son abundantes pero son las justas y precisas y las conversaciones poseen un gran realismo que a la vez nos mete en la historia y personajes y nos hace reir por su temática en muchas ocasiones irónica.
Todas los diálogos están hablados en un perfecto castellano por actores de doblaje de calidad, no como casi siempre ocurre en los juegos de consola que utilizan a dobladores que dan "miedo" y que estropean todos las conversaciones y ambientación del juego.



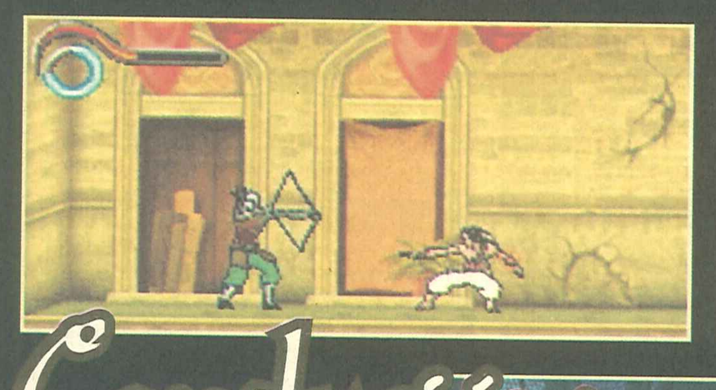
La versión de GBA:

La versión aparecida en **GameBoy Advance** no tiene casi nada que ver con la de sus hermanas mayores, aunque a su manera y dentro de las posibilidades de la consola nos ofrece un juego bastante bueno y adictivo aunque algo flojo en comparación a la versión 3D.
Los movimientos son bastante fluidos para tratarse de un juego de **GBA** y son fáciles de realizar, pudiendo avanzar sin demasiados





problemas por todas las plataformas, palos, salientes y demás, pero muchas de las cosas que tenemos que hacer carecen de sentido y quedan mal ya que en un juego siempre hay que darle un porque a lo que tenemos que hacer, si no, sólo se convierte en una mala escusa para alargar el juego con puzzles, plataformas y demás.
La utilización de la daga del tiempo es mínima y casi no tiene utilidad ya que podemos retroceder muy pocos segundos y los movimientos del personaje son drásticamente inferiores a las versiones 3D, algo lógico por otra parte.
Es un buen juego pero no tiene prácticamente nada que ver con las versiones 3D ni en lo que va ocurriendo en la aventura ni en su desarrollo y en general podría estar mucho mejor, aunque si no lo comparamos con nada, es un buen juego.





Conclusión:



Prince of Persia - The Sands of Time es uno de los mejores juegos del año sin duda alguna y el mejor título de toda la saga, seguido muy de cerca por la versión que realizo **Konami** para la **Super Nintendo**.
POP - The Sans of Time posee todo lo que un buen juego debe tener, es decir muy buena jugabilidad, muchas novedades, que enganche al jugador, magníficos gráficos, banda sonora de lujo, personajes con carisma y que a poder ser esté hablado en nuestro idioma, así que poco más se le puede pedir a este gran juego.
Solo falta decir una cosa, si no lo tienes compratelo ya, no te arrepentirás.

Forbidden Siren

Para los que sientan devoción a pasarlo "mal", el sangriento y perturbador retorno del director de *Silent Hill* (Psx) vuelve para poner su integridad en bandeja al género y unir sus fuerzas en un proyecto de Sony SCEE, *Forbidden Siren*, uno de los *Survival Horror* más originales y punzantes que mayor expectación ha causado en *Tokio Game Show* y en el último evento *Playstatión experience* de Londres.

La aldea japonesa *Hanyuda* es el tétrico marco geográfico de una aventura horripilante. El mar se ha teñido de sangre y sus habitantes han sido transformados en *zombies*, poseídos por una perturbadora sirena que ha dado









paso a esta desconcertante parafernalia plagada de acontecimientos extraños donde tendrás que salir con vida durante los tres días que dura esta pesadilla.

El atractivo de la aventura reside en poder controlar a 10 personajes diferentes (entre ellos *Kioya*, un estudiante de 16 años, un cura, un cazador...incluso una joven ciega) y por lo tanto experimentar por separado las historias de cada uno de los supervivientes de esta pesadilla en 78 capítulos que alternaremos sin ningún orden aparente y con la espeluznante capacidad de poder acceder a la mente de los personajes y criaturas para



telepáticamente ver a través de los ojos el destino que nos acecha y acosa, como visualizar nuestra propia muerte, vamos realmente aterrador. A grandes rasgos ***Siren***, sigue los pasos de viejos títulos como ***Silent Hill*** o ***Project Zero***, donde



Artículo "*Forbidden Siren*" por Los Pakos

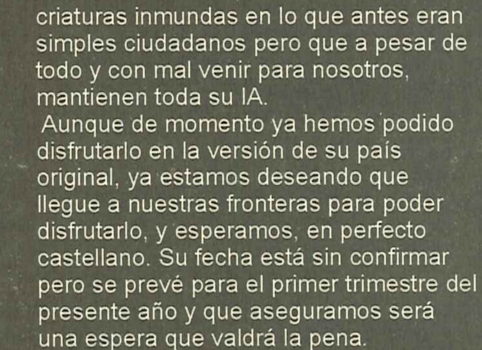


algunos personajes contaran con la ayuda de un arma además de la siempre útil linterna mientras que otros deberán valerse por sí mismos con la picardía que puedan desarrollar, ya que ***Siren*** no sólo hace hincapié en la acción sino que recurre al género en todas sus facetas, sobre todo los numerosos puzzles que ponen a prueba nuestro ingenio a la hora de engañar a los necrófagos seres para sortearlos y conducir a salvo a inocentes supervivientes. El meticuloso trabajo realizado con el apartado gráfico del juego sabrá ponernos los pelos de punta con un toque magistral que sólo el carácter foto realista y oriental de los protagonistas y macabros efectos de sonido se encargan de ponernos en nuestro sitio como víctimas de un horrendo arrebato. Obviamente sin llegar al masoquismo psicológico y al factor miedo de ***Silent Hill***, cada uno de los perfiles del juego tales como la ambientación (el





comportamiento realista de la niebla y la tremebunda oscuridad) consiguen desorientar y amargar la existencia de los emprendedores usuarios durante todo el transcurso de la aventura, sin forzados y contados sustos que sólo nos hacen saltar del asiento en determinados momentos del devenir argumental. El grado de inquietud y suspense se percibe infatigablemente en los escenarios, habitados de criaturas inmundas en lo que antes eran simples ciudadanos pero que a pesar de todo y con mal venir para nosotros, mantienen toda su IA.



Aunque de momento ya hemos podido disfrutarlo en la versión de su país original, ya estamos deseando que llegue a nuestras fronteras para poder disfrutarlo, y esperamos, en perfecto castellano. Su fecha está sin confirmar pero se prevé para el primer trimestre del presente año y que aseguramos será una espera que valdrá la pena.





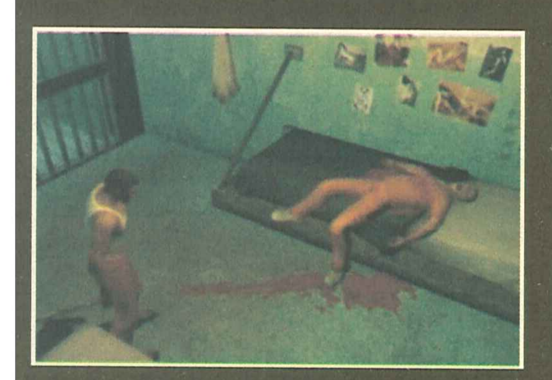


El lanzamiento de Midway marca la diferencia, depara una desagradable experiencia y suscita la crítica. Y es que no hay más que ver las imágenes para ratificar que los juegos de esta compañía pueden llegar más allá de la iracundia y el fanatismo. El terror contenido dentro de un penitenciario sirve de escenario para las mayores orgías de atrocidades donde las vísceras y la sangre corren tumultuosamente. ¡¡¡Absteneos mentes sensibles por que los implacables vómitos están asegurados!!!

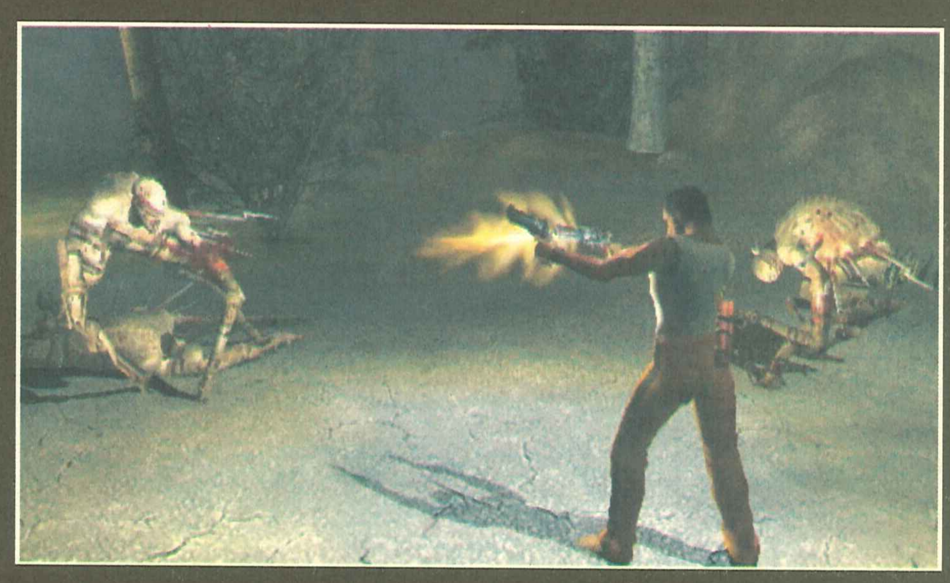
Para no perder la costumbre, la macanuda compañía **Midway** se tomó la libertad de programar un nuevo título que explota todos los vértices del terror y el sinónimo del cine *Gore*, propinando un duro revés al ocio permisivo y lúdico. Parecía difícil superar las cotas marcadas por otras aventuras como la de la vituperada **Konami**, trastocada por un telón de fondo traumatizante y angustioso. Pero prueba de ello son los motores que mueven a *"The Suffering"*, un exceso de violencia explícita y exacerbada que, como contrapartida ante tanto baño de sangre y casquería sin medias tintas, se prevé que reventará el tema adulto como ningún título lo ha hecho antes.

Ambientada en los años 50, *Torque*, el amnésico y antihéroe al cual controlamos en esta subliminal *aventura de acción* para ***PS2***, a sido culpado de asesinato y a la postre condenado y preparado para su ejecución. Sin embargo, parece haberse dado cuenta que no tendrá que lidiar con su propia muerte sino con un penitenciario lleno de almas torturadas de anteriores reos ajusticiados, la mayoría maníacos y sádicos homicidas, lunáticos violadores y psicópatas en serie, que sufrieron en sus carnes los dolorosos destinos del corredor de la muerte (la silla eléctrica, la cámara de gas o la inyección letal) e inquirir el gran dilema de sus infaustos recuerdos.

Para ello, *Torque* no sólo se beneficiara de una gama de armas (hasta 12, donde todo vale, cuchillos, sierras... ¡¡escalofriante!!), ideados para masacrar y hacer picadillo a las castigadas criaturas osiformes o almas condenadas que han regresado para vengarse de los vivos, en principio del personal del penal. También recurrirá a los poderes mentales que mediante retrospectivas visiones de su pasado a modo *flashback* y un medidor de rabia que a base de demacrados asesinatos, irá poniéndose perdido de sangre hasta llegar a transformarse en su alter-ego demoníaco, encorajinado por una brutal fuerza y habilidades para desarrollar cotas insospechadas en el arte de la











muerte, puestas al servicio contra sus pobres víctimas que campan a sus anchas por celdas y pasillos del enorme penitenciario. La conmoción suscitada estaba asegurada.

Como podéis imaginar, la dinámica de acción será pura agresividad planteada en apabullantes combates, tiroteos a quemarropa desde una perspectiva en tercera y primera persona y así mismo exploración y resolución de puzzles. Dado que estará planificada por las más nefastas muertes, carente de escrúpulos y amordazadas por grotescas secuencias generadas por el propio *Motion Engine* de la consola e insufladas de excelsos niveles de sangre. No cabe ninguna duda que menstruará nuestras débiles mentes, causando la impavidez y el nerviosismo obsesivo al usuario.

Midway está trabajando a fondo en el aspecto técnico del juego y consiguiendo psicotrónicos sonidos que adquieren consistencia en la ambientación de ***The Suffering***. Pero las virtudes más notables vendrán representadas por un conmovedor motor 3D que derrochará excéntricos escenarios que en su interludio, resollarán la imagen perfecta del miedo y el asco más profundo. Además, no podemos olvidar antes, detalles como los juegos de luces y los cortantes efectos de iluminación que, proyectarán sombras y la omnipresencia del mal, a través de nueve enormes niveles, repartidos en una prisión de máxima seguridad, una isla, un barco aparentemente abandonado o un lúgubre asilo victoriano.

Por si fuera poco, se ha puesto un especial interés en la creación digital de los monstruos, siendo divisa de la mente del galardonado y diseñador de efectos especiales *Stam Winston* en películas como ***Aliens*** o ***Terminator***.

No obstante, habrá que esperar al resultado final que, aún con riesgo de equivocarnos, deja claro que este *Survival Horror* hace funcionar la representación de la violencia, básicamente destinada al público adulto. Tal vez no será un título rotundamente bueno pero, ahora bien, todo hace presagiar que nos lo hará pasar de miedo. Si el programa no sufre algún retraso, su lanzamiento estará para principios del próximo año.





El mayor salto evolutivo del género survival horror



Se nos viene encima una oleada de juegos de Horror y *Ghost Hunter* es uno de los excelentes exponentes que los usuarios de la plataforma PS2 podréis disfrutar en breve.

Y es que para los que sólo estén compungidos de miedo, no os preocupéis por que **Studio Cambridge** ***(Sony.C.E.)*** promete congelarnos la sangre y poner al límite la creatividad en el género con el lanzamiento de su terrorífica aventura que tiene todas las papeletas para convertirse en un éxito asegurado.

Brindándonos un magnífico doblaje y el elenco de narcóticas psicofonías de las torturadas almas que ponen el punto de categoría, nos cuentan la desagradable y flemática experiencia que *Lazarus Jones*, un principiante policía de *Detroit* que se encontraba en un servicio rutinario con su compañera *Anna*, tiene que enfrentarse obligado a regir las tareas de un cazador de fantasmas al abrir por accidente las puertas de la libertad de una legión de criaturas y *poltersgeists* de todo tipo y tamaño que, se hallaban encerrados en una máquina de contención eptoplasmática. Pero, *Lazarus* no sólo es movido por su imprudencia, *Anna Steele* es secuestrada por *Hawksmoor*, el tirano espectral del juego y *Kate Heller*, el otro espíritu bienhechor se ha fusionado con el prota otorgándole un sexto sentido y una leal ayuda (extraños poderes) en diversas situaciones del juego, para entender los enigmas que subyacen en el umbral de los muertos.

Las virtudes ya las sabéis. La frescura perdura hasta nuestros días y para darle más unidad a este miedo se le ha dado un mayor tratamiento en la acción con la inclusión de experiencias como el sigilo y la ocultación para evitar obstáculos y grotescos enfrentamientos además, de los ingredientes de exploración y puzzles (relacionados con la caza), tan comunes en el género. Estos chicos se lo han estudiado bien y claro, la captura de estos seres sin cuerpo requerirá de nuestra pericia y picardía en la forma de encontrar una manera, y de apoyarnos del sofisticado armamento (junto a las imprescindibles granadas capturadoras y las gafas detectoras de espectros) combinado con armas de fuego más convencionales para los casos en que nuestros enemigos adoptaran una forma humana. El caso es que no será nada sencillo. Esta autentica revolución no solo presta un original desarrollo marcado por la acción constante. Igualmente apuesta por un fulminante apartado visual que estará a la cabeza de una siniestra y espectacular ambientación de la que se ampara y alimenta en todo momento de crepitantes efectos sonoros, apoyados por el ***Dolby PrologyII Surround*** que nos









pondrán los pelos como escarpias, y sustos por doquier de los que han sabido apuntar con garantías, excitar y enflaquecer nuestros sentidos. Por su parte, también los escenarios cuentan con una abundancia de detalles como la tenebrosa y estremecedora iluminación en tiempo real de las distintas localizaciones (un tétrico instituto, un barco nazi pero niveles como la ciénaga os dejaran boquiabiertos y temblorosos. Simplemente magistral) entre las que destacan las sombras y la excelente utilización de la linterna necesaria para abrirnos paso y vital en algunos puzzles, o el logrado y obtuso efecto de niebla y oscuridad que vacilará sobre el tranquilo bienestar del usuario para concebir un clímax de angustia y tensión. Aunque, para lograr esa personalidad exclusiva del programa, han basado sus diseños (plasmados con un rotundo **3D** que hace sonrojar a cualquier título del campo aparecido hasta la fecha) en numerosas películas de terror de las que se ha tomado referencia lugares y criaturas, embalsamadas con un minucioso modelado y fastuosas animaciones faciales, primordialmente la de los protagonistas, que van intermediada por la perfecta captura de movimientos, dando notoriedad del laborioso trabajo que han llevado a cabo, lo que no dejará de suscitarnos asombro durante toda la aventura. Sin duda, un excelente manjar apto para los gustos y públicos del sector más madurito.





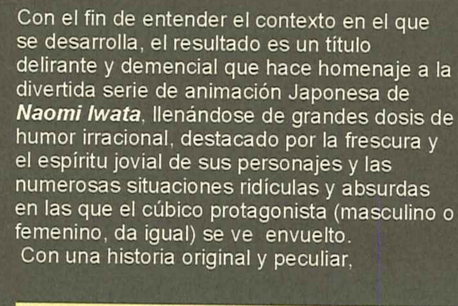


Las habilidades de los espectros capturados nos servirán para atrapar a otros seres translúcidos más peliagudos

Artículo "*Ghost Hunter*" por Los Pakos

Gregory Horror SHOW

Con un pretencioso derroche de imaginación Capcom da un giro definitivo a sus convencionales ofertas del género Horror para presentarnos su nueva propuesta, exclusiva para la bestia negra de Sony. *Gregory Horror Show* es una especie de *Survival Horror* donde el "espeluznante" sentido del humor y el desafío de ingeniosos puzzles se entremezclan para simplificar y desmitificar los cánones del miedo y la muerte, lo que nos aseguran la diversión y la carcajada.



Tras tanto *Survival Horror*, los chicos de **Capcom** se han dado un respiro, consiguiendo encabezar un poco de ironía al asunto para despertar la simpatía hacia una línea argumental surrealista en una aventura que se presenta terroríficamente divertida en el panorama Español de esta temporada. ***Gregory Horror Show*** tiene la virtud de no tomarse en serio nada de los estrictos patrones y códigos seguidos por las terribles aventuras de la factoría de esta compañía.

Con el fin de entender el contexto en el que se desarrolla, el resultado es un título delirante y demencial que hace homenaje a la divertida serie de animación Japonesa de ***Naomi Iwata***, llenándose de grandes dosis de humor irracional, destacado por la frescura y el espíritu jovial de sus personajes y las numerosas situaciones ridículas y absurdas en las que el cúbico protagonista (masculino o femenino, da igual) se ve envuelto.
Con una historia original y peculiar,









quedamos misteriosamente encerrados en el oscuro motel *Gregory*, en nuestra primera noche de obligada estancia somos visitados en sueños por la calabérica imagen de la muerte para ofrecernos su ayuda en nuestra necesidad de encontrar la salida a cambio de almas. De ahí que nuestra tarea sea la de contactar y recuperar las almas errantes de inquilinos y clientes que vagan por la estructura del motel, recurriendo al espionaje, mirando por las mirillas de las puertas si hace falta, y con cautela aprender su comportamiento cuando duermen, comen, ven la TV, hasta sus conductas más comunes y cotidianas. Sólo así podremos descubrir sus debilidades para disponernos a capturar sus almas (cada uno nos requerirá una forma diferente) sin peligro de ser atacados.

Dejando de lado el peculiar sistema de juego, el rasgo más contundente y corrosivo lo comprobareis a nivel visual del programa donde reside la original y aceptable animación poligonal y los diseños de personajes irrefutablemente coloristas y geniales. Respecto a los fantasmas, son de lo más desenfadados (muchos de ellos representado por caricaturescos animales) y cada uno con su propia historia a cuál más



surrealista. El juego esta acompañado en todo momento de la simpática banda sonora y esperamos que, también cuente al menos con una completa traducción de subtítulos en castellano. Sin embargo a pesar de su inocente e irrelevante apartado gráfico de carácter infantil con el que quizás podamos estar ante un atractivo producto que pueda entretener solo a los más jóvenes de la casa. Por lo demás, aunque no vemos que pueda suscitar el desinterés desmesurado de los jugadores más experimentados, no sabemos si será una buena noticia pero, tirando por lo bajo nos obsequiará con lo más difícil hoy en día; él hacernos reír ya estaría bien. ***G.H.S*** verá previsiblemente la luz para principios de 2004.

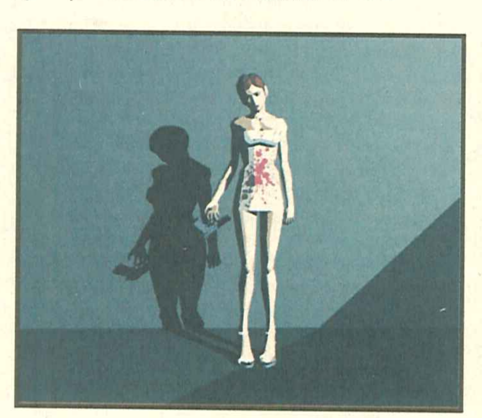
Las siete caras de la muerte

KILLER 7

Esta emocionante aventura de acción es uno de los proyectos más ambiciosos y prometedores que la factoría Capcom (con *Kouichi Suda* como máximo responsable) está preparando para Game Cube.



El original argumento nos introducirá en el rol de *Harman Smith*, un asesino paralítico de 65 años que ha ganado la reputación de ser el asesino más peligroso. A pesar de su apariencia y fatídico estado de salud, las apariencias engañan. *Harman* todavía oculta en su interior la terrible leyenda que pone al descubierto el control de siete personalidades. Asesinos sin escrúpulos y especializados en mandar al otro mundo a cualquier incauto que ose cruzarse en su camino. Estas sorprendentes habilidades relacionadas con lo sobrenatural y el poder de la mente, podrán ser combinadas y utilizadas para afrontar diferentes fases y retos con un único destino; dar cuenta del criminal *Kung Lan*, la reencarnación de Dios, y sus terrible organización de secuaces. Como veis, ***Killer 7*** será mucho más que una aventura destinada a cautivar todas las miradas, suscitadas por su elevada carga de acción y sorprendente estilo gráfico en la que se basa en un atractivo apartado técnico de lujo y un emocionante desarrollo que, para definirlo de mejor manera, parece seguir las cotas y patrones de aventuras como ***Max Paine***, sirviendo combates a puño cerrado y tiroteos por un tubo y lo bestia, por su altas dosis de cruenta violencia (reflejadas por sentimientos como el odio el amor y la venganza)y escenas no aptas para menores. Si ha este divertido planteamiento le unimos la





estética *CARTOON* que presenta el juego, conseguida gracias al arte de la animación *"Cell-Shading"* con la que lleva a los máximos niveles un efecto de sombreado nunca antes visto en un título, apuesta por un carácter más optimizado y adulto, tanto que no hemos podido evitar quedarnos embelesados por las imágenes que ya presenta y que van dando forma a uno de los lanzamientos más originales que se divisan y espera salir a la venta para mediados del 2004.







El perfil de los asesinos

Garcian Smith: es el brazo derecho de Harman y posee las dotes para liderar al grupo de asesinos. La clave de esta confianza está en que tiene el poder de la clarividencia.

Dan Smith: un peligroso hombre capaz de cambiar la trayectoria de balas y objetos con sólo la mirada a lo **Matrix**. El secreto está en que puede controlar la telekinesia a su antojo.

Masked Smith: mastodóntico machote y veterano luchador de wrestling, puede recurrir al fuego para ser casi invencible.



Con smith: es un chico de débil y compasiva apariencia. Pero fuera de lugar, no dudará en engañar hasta a su padre para luego sacarle las entrañas. Discrepa en sentimientos o sus víctimas estarán perdidos.

Kaede Smith: una misteriosa y aparentemente dulce chica contiene una extraña habilidad limitada a provocar incesantes baños de sangre con sus rivales, vamos una autentica salvaje que no le importará ponerse perdida de jugo hemoglobínico ¿Qué les hará?

Kevin Smith: es la más misteriosa de las personalidades y tiene una misión que desconocemos aún. Que nos faltará por ver.

Kung Lang: se dice que es la reencarnación de **Dios**. Tiene el poder de transformar a la población en seres violentos.



Aunque los escenarios muestran líneas sencillas, los rutilantes personajes, los efectos de luces, sombras redondearan las lindezas que *Killer 7* destila por todos sus poros. Sin duda, una de las sensaciones que ya deseamos vivir en nuestra *Game Cube*.




TypeTeam
¡LA DIVERSIÓN NO TERMINA AQUÍ!
http://www.typeteam.net/
¡¡YA TENÉIS A VUESTRA DISPOSICIÓN
LA WEB OFICIAL DEL EQUIPO TYPE!!
· Sección de Videojuegos
Gametype
ゲーム タイプ
FINAL FANTASY
ファイナルファンタジ
CON SECCIÓN ESPECIAL
DEDICADA A REPASAR
TODAS LAS ENTREGAS
DE FINAL FANTASY
· Sección de Manga y Anime
Anitype
アニタイプ
MISION TOKYO
APARTADO OFICIAL SOBRE EL PROGRAMA
DE RADIO DE MANGA Y ANIME
MISIÓN TOKYO, CON
EMISIÓN ON-LINE
¡¡CON MELODIAS DE
VIDEOJUEGOS Y ANIMES
PARA MÓVILES NOKIA
TOTALMENTE GRATUITAS
CREADAS EN EXCLUSIVA!!
¡¡NUEVAS CADA SEMANA!!
simplemente escribe en tu navegador
www.typeteam.net
y sabrás lo que te hemos preparado...
TYPET AÑO 1 - WEB 1 - 0€
¿CÓDIGO?
¿PARA QUÉ?
HOSTED IN SPAIN
Sephirot está bajo © Square (como sino o supiera to Dios...) y lo pongo aquí porque es un flipao y mola un puñao (sí, soy un friki de narices -Mr.Karate-). Será que no mola el dibujo...



A pesar de sus bodrias adaptaciones, **Bandai** sigue explotando su hegemonía con nuevas aportaciones dentro del campo Japonés de los *manga-animes*. **Naruto: Narutiment Hero** es la adaptación para **PS2** del famoso *beat'em up* 3D aparecido en **Game Cube** y desde luego, un reclamo para los *otakus* que disfrutasen de los reconocibles combates que seguían la línea marcada por la serie.

Desde la última remesa de juegos de lucha para **PS2**, compuesta por ***Tekken 4***, ***Virtua Fighter Evolution*** o ***Bloody Roard 4*** no habíamos podido medir el potencial de la bestia negra de **Sony**, sobre todo teniendo en cuenta que ***Soul Calibur 2*** resulta ser el mejor juego del género aparecido hasta la fecha en cualquiera de los sistemas del mercado. *Naruto* es la apuesta más ambiciosa por parte de **Bandai** (**Cyberconnect 2**) por elevar el listón del género. Dicho título es la translación del *manga* del mismo nombre, dirigido por *Masashi Kishimoto* (**Editorial Glenat**) y la serie de **Studio Pierrot**. Por suerte



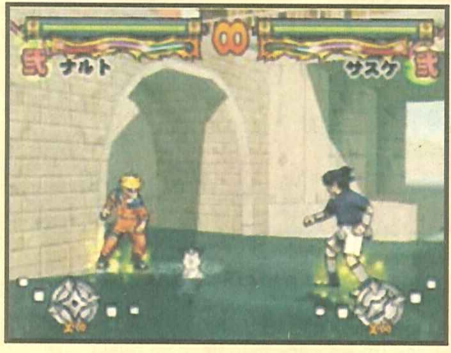


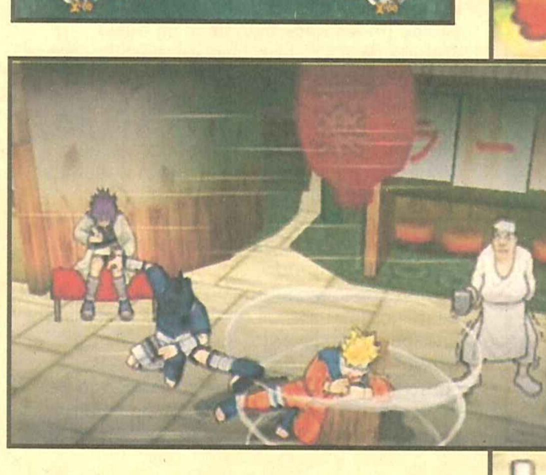
parece que esta nueva incursión les ha sentado de maravilla y no hace mucho que las múltiples adaptaciones de la serie ***One Peace*** (hasta hace bien poco, la nueva entrega de **PS2**), hizo furor por tierras niponas después de cosechar un rotundo éxito por todo el público japonés más joven.

Para los que todavía no lo conozcáis, este ambicioso título promete diversión a raudales que sin duda es la mejor carta de presentación del programa. Mantiene la jugabilidad que tan buen resultado les dio a **Capcom** y **Nintendo**, siguiendo fiel a las pautas que impusieron con un sencillo sistema de juego que muchos de vosotros recordaréis andaba a caballo entre los juegos "***Power Stone***" y "***Super Smash Bros***" caracterizados por una casi total libertad de movimientos que nos permitía huir, saltar, perseguir a nuestro rival de un extremo a otro

por los variados escenarios, teniendo en cuenta que el producto de Bandai lo hacia en un engañoso 2D. Conseguir una victoria a base de repartir camorra ya no se decidía tan fácilmente si no nos ayudábamos de las máximas posibilidades que los escenarios nos ofrecían y la propia picardía del jugador. Por esta razón, podemos interactuar en casi plena libertad con los numerosos recursos disponibles y objetos móviles, que suman jugabilidad, y que pueblan el lugar del combate para arrojárselos hábilmente (discos *ninja*, tabletas de chocolate...) o bien conseguir *ítems* que sanen nuestra fuerza física.







¡¡Estos ninjas están locos!!

Como podéis comprobar en estas imágenes, en *Naruto* la ley de la física rompe todas sus barreras, sobre todo para los que busquen diversión a tope con batallas y peleas magníficamente representadas con todo el influjo de la serie con especiales y super ataques prodigados en secuencias espectaculares y exacerbados efectos visuales para flipar, por tono paranoico, más de lo que se le pueda echar en cara, y que Bandai ha liberado a rienda suelta gracias a la descocada imaginación y semejanza a la exitosa serie de Studio Pierrot. Pero lo curioso reside en la ejecución de los ataques especiales donde tendremos que ser rápidos en un sistema parecido al "*Quick Time events*" si no queremos un contrataque o una menor potencia de nuestra carga. Aunque sin duda lo que más agradecerán los numerosos fans de la serie es la cantidad de ingredientes y cameos que conserva del *anime*; ambientación, escenarios, caminar por los arboles y el agua, transformaciones y desdoblamientos..., hasta llegar a límites insospechados en el concepto de lucha con espectaculares combos, fintas e increíbles *counters* al puro estilo *Dragón Ball Z*. La cosa no acaba aquí, Bandai ha querido ser más ambicioso, sirviéndose de la contundente y genial estética de dibujos animados que aprovechaba las bondades de la tecnología Cell Shading, dando vida a la referencia más fiel de la serie de animación. Y la verdad, viendo el cartel representativo sea como sea, este apartado le viene como agua de Mayo en la idealización del tratamiento del programa.

Modos de juego

Naruto pone a nuestro alcance 12 de los nutridos protagonistas (entre ellos *Sasuke*, *Uchina*, *Sakura*, *Kyuga*...y como no nuestro héroe por excelencia *Naruto*) y no faltaran los modos de juego *entrenamiento*, *arcade*, *VS*, así como del *modo Historia* donde nuestros personajes lucharan hasta llegar a su enemigo común. Por supuesto, se ha incluido *opening* animada exclusiva para el juego con especial recepción a la película de animación y una gran cantidad de extras compuesta por menús de voces, vídeos de los ataques, figuras de las poses de cada personaje de la plantilla, músicas y demás recompensas que atesora esta joya oriental que por todos los medios, tratará de otorgar una mayor diversidad y aliciente para conseguir manteneros durante bastante tiempo. A pesar de no contar con la popularidad de los juegos de Namco, *Naruto se* considera un punto de entretenimiento y referencia a seguir lo que estamos seguros no defraudará a los miles de seguidores de este *arcade* de lucha donde disfrutaras de la misma magia que en la serie.

Los asequibles especiales podrán iniciarse con sólo pulsar un botón en 3 niveles de potencia.



Para refrescaos un poco la memoria, la trama de este original título está basada en un circulo de simpáticos *ninjas* alistados en el campo de entrenamiento de un clan de *ninjas*, entre ellos *Naruto*; un travieso y huérfano chico de 12 años que decidió acudir también a la academia para convertirse en un guerrero tan popular como lo fue el legendario cuarto *Hokage* (antiguo jefe que lideró al clan y que consiguió salvar a su pueblo del terrible ataque del demonio "el zorro de las 9 colas"). Los estudios no le van bien, es glotón y un gamberro de mucho temer. Pero lo que no sabe es que en él habita ese monstruo que un día trajo el terror a la aldea hasta que descubre el origen del porqué de su orfandad.

La gracia es que la repercusión o la influencia que pueda traerle se la pasa por los forros así que seguirá haciendo de las suyas, gamberreando y riéndose de sus profesores. A partir de aquí, *Naruto* vivirá los duelos más feroces de su vida y aprendiendo el arte del *ninja Hokage* mientras se gana la confianza de sus compañeros de clase e incluso de su instructor *Irukasan*.

DRAGON BALL Z
BUDOKAI 2

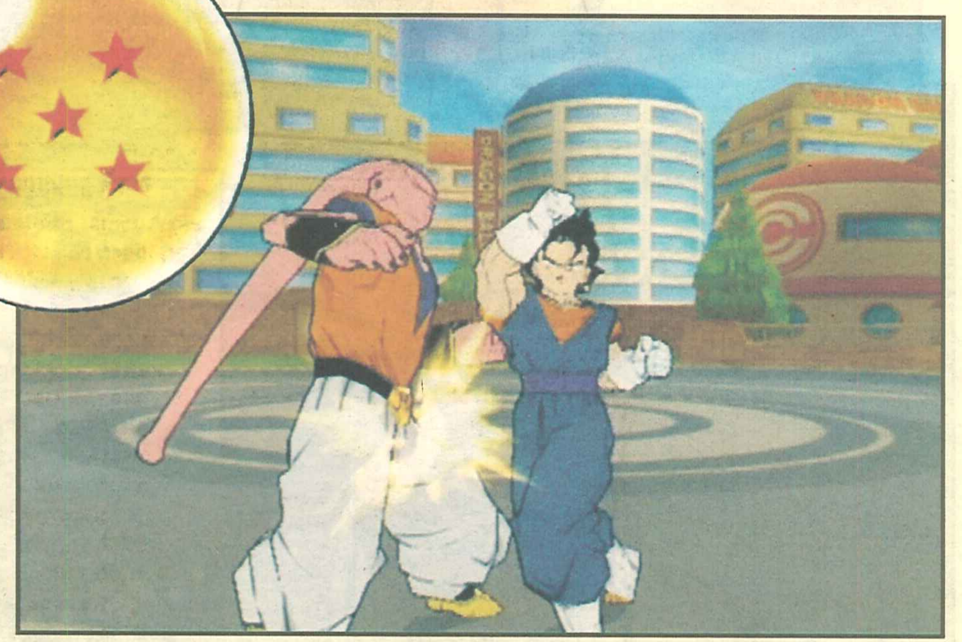
Tras darse una oportunidad en las 128 bit de *Nintendo*, Bandai y Atari van a dejar el listón bien alto con lo que va ha ser el título definitivo que llevará a cotas extremas la fidelidad y espíritu del *manga* y la producción de *Studio Bird*. Acompaña a *Goku* y sus amigos que, se preparan para salvar definitivamente a la Tierra de la devastación de los supervillanos más conocidos de la galaxia.



Lo estábamos pidiendo a gritos y el tiempo desde su primera aparición en **PS2** es la justificación del gran éxito de ventas obtenidas por *Infogrames (Dimps)*. Esta magnífica expectativa le han dado la razón y por fin Goku y sus amigos regresan al panorama lúdico, esta vez bajo la tutela de **CyberConnet 2** para ofrecernos una apetitosa secuela que viene dispuesta a marcar distancias con la anterior entrega de *Budokai*.

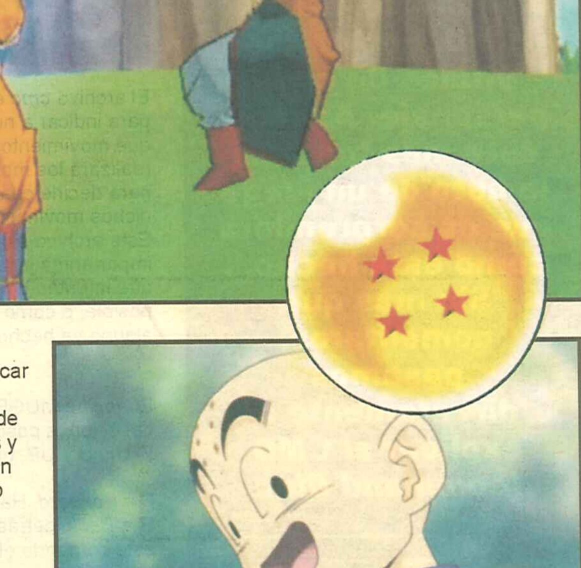
El juego no se trataba sino de un *arcade* de lucha seudo-3D que volvía a infundirnos la misma propuesta de su antecesor. Como era lógico, en **Budokai 2** la colorista y detallada ambientación, con nuevas áreas, será más fiel que nunca a la serie televisiva que, unido a los 23 luchadores anteriores podremos seleccionar a 11 nuevos personajes en los que veremos caras familiares como de los supervillanos *Dabla*, *Nappa*, *Boo* y sus múltiples transformaciones..., hasta homenajear una nada despreciable plantilla de 34 personajes más populares que han prestigiado al trabajo del gran *Akira Toriyama*. Pero donde sus creadores han puesto especial interés en un llamativo plano técnico más depurado y que viene embutida por el alucinante e innovador uso de la técnica ***Cell-Shading*** con la que mezcla hábilmente la expresividad de los reconocibles diseños de los personajes, estilizados totalmente en plan dibujos animados, logrando que la serie de *Toriyama* cobre vida en el juego de Bandai/Atari.

Las mejoras no vendrán sobre todo por un estupendo motor gráfico sino que en líneas generales, aunque el título repite el desarrollo de sus clásicos modos ***Arcade***, ***Survival***, ***Time Atack*** y ***Versus*** lo que realmente le diferenciará de su antecesor será el original y contundente **Mundo Dragón** que sus artífices han incluido, complementando a ese nostálgico y atractivo **modo Historia** (podremos incluso rotar las cámaras a nuestro antojo), hasta el final del *manga*, asimismo del modo ***Trainning* (tutorial)** en el que *Goku*





instruirá a *Gohan* para mostrarnos las bases del juego. Pero lo peor es la pérdida total de aquellas representaciones poligonales que plagiaban las secuencias animadas de la serie de Studio Bird. En cuanto a la mencionada anterior modalidad, tendremos que formar equipo con cuatro de los héroes de la suculenta plantilla para enfrentarnos a cuatro supervillanos en una apocalíptica lucha y búsqueda de *las siete bolas de Dragón* por medio de una interfaz a modo de tablero y moviéndonos por turnos al más puro estilo *F.F.Tactics*, hasta que coincidimos con cualquiera de los enemigos para combatir. Entonces con la ayuda del *Dragon Radar* y sólo ganando, tendremos la oportunidad de adelantarnos antes que ellos ya que nuestros maléficos rivales deberán permanecer en la casilla un turno. Parece original, ¿Verdad? Pues *Atari* también ha asegurado el volver a dar uso a las cápsulas de habilidades conseguidas en el primer Budokai a través de la *memory card*. De este modo, le sacaremos un mayor partido personalizando una vez más el estilo de lucha de nuestro héroe o tirano, ganando numerosos torneos, además de la adquisición de los valiosos *zennies* para conseguir escenarios, trajes, personajes y nuevas técnicas de combate.

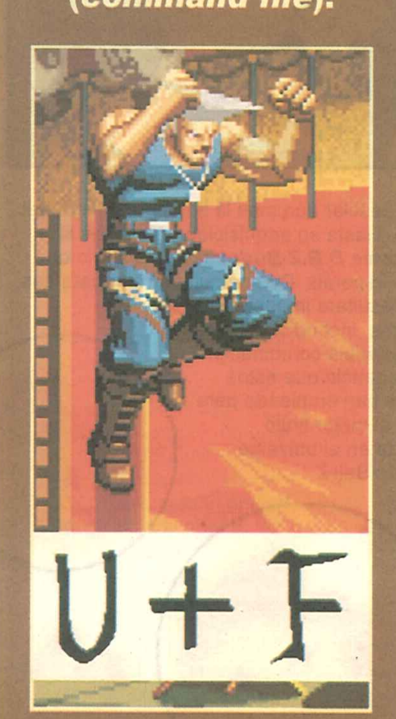


Aquellos que ya disfrutaron de su progenitor, encontrareis muchos elementos y otros totalmente nuevos. Y como bien sabéis, se le ha dado considerable importancia al abanico de posibilidades (suavemente mejorado) a la hora de crear y dosificar estrategias que, será la verdadera clave en los caóticos combates donde no faltaran los conocidos especiales y guiños para identificar (la destrucción de escenarios al estampar a nuestro contrincante contra edificios o montañas, la confluente colisión de fuerzas, nuevos efectos de luz más devastadores, inspirados del sorprendente *anime* e incluida la revolucionaria oportunidad de fusionarnos para crear al guerrero más poderoso, al mismo tiempo de poder disponer de las evoluciones y subidas de nivel de ***Ki*** que, ya antes pudimos experimentar en *Budokai*) todo el carisma de los personajes del maestro *Toriyama*. El sistema de juego seguirá conservando un asequible e intuitivo control donde nos olvidaremos de machacar botones que hacían florecernos alguna que otra ampolla puñetera y permitiendo realizar así los espectaculares golpes desde la primera partida. No vamos a olvidar que al igual que ocurría en los juegos de Super Nintendo, podremos competir y luchar por quien se come ese super ataque especial, esquivar, devolver o incluso potenciar los especiales dependiendo de la rapidez de ejecución o giro de los *sticks*. Después de tan jugosas novedades, viene traducido al castellano lo que hace destilar aún más la estupenda pinta del juego. Hasta su adquisición no sabréis si realmente ***D.B.Z-Budokai 2*** va a ser lo que todos esperáis. De cualquier forma, para sus fans resultará imposible no rendirse, incondicionales ante la irresistible combinación de elegancia que estos chicos han empleado para crear el mejor titulo basado en el universo Dragon Ball Z.





Bienvenidos una vez más a la sección MUGEN, la que ha estado parada por asuntos no voluntarios durante este tiempecillo. Ahora empezaremos fuerte, comentando el inicio del archivo CMD, uno de los vitales de cada personaje. Además éste mes tendréis la beta de un juego que os sorprenderá cómo está hecho... Sin más que comentaros, pasamos directamente a explicar el CMD (*command file*).





GUíA DE USO 9
CMD (Command File)

El archivo *cmd* en Mugen se utiliza para indicar a nuestro personaje con qué movimientos de teclado realizará los movimientos, así como para decirle cuando podrá hacer dichos movimientos o cuándo no. Este archivo es uno de los más importantes junto con el *cns*, así que intentad hacerlo lo mejor posible, o como siempre, fijaos en alguno ya hecho.

El *engine* MUGEN cuenta con ocho direcciones posibles: B, DB, D, DF, F, UF, U y UB, que son...

F = *Forward*. Hacia adelante.
B = *Back*, detrás. Obviamente con éste comando el personaje andará hacia detrás.
U = *Up*. hacia arriba.
D = *Down*. Éste como está claro es para agacharse principalmente.
DB = *Down Back*. El típico de agachado y cubierto.
DF = *Dow Forward*. Agachado y orientado hacia delante.
UF = *Up Forward*. Este comando hace saltar y avanzar al personaje en el aire.
UB = *Up Back*. Como *UF*, pero hacia detrás, normalmente dando una voltereta.

Recordad y tened muy presente que las direcciones siempre se han de escribir en mayúscula.

BOTONES UTILIZADOS

En MUGEN podremos tener un máximo de 7 botones para utilizar en nuestros personajes: *A, B, C, X, Y, Z* y *Start*, con los cuales definiremos cada movimiento.

EJEMPLO DE UN ARCHIVO CMD:

[Command]
name = some_name
command = the_command
time = time (optional -- defaults to 15 if omitted)

Ahora aprendeos lo siguiente:

[Command]
Este archivo significa que hay un nuevo movimiento, con él le decimos al programa que vamos a realizar un movimiento.

name
Como su nombre indica, significa "nombre del comando", aquí debes poner el nombre que desees, son dos condiciones muy importantes, ya que el nombre del comando debe coincidir con el nombre que pongamos en el ***state -1***, y siempre debe ir entre comillas, como por ejemplo *"bola de fuego"*.

command
Aquí ponemos el comando en sí del movimiento. Siguiendo con el ejemplo de "bola de fuego", usaremos el código de un *hadoken* de toda la vida: *D, DF, F* (la clásica "media luna").



MÁS DEL MISMO TEMA

Las direcciones y los botones se pueden preceder por los caracteres especiales:

- Los medios de la raya vertical (/)
Este comando significa que debe ser mantenido, debéis mantener pulsada la dirección. Un ejemplo sencillo seria este : **/F**, significa que mientras tengamos pulsado "hacia adelante", funcionará.

- El guión de la "ñ" (~)
Esto detectará si tenemos el botón apretado; si quieres detectar "cuándo debe moverse", entonces debes especificar el tiempo que el botón debe ser mantenido. Un ejemplo seria el siguiente **~30a**, (con esto queríamos decir que si mantenemos presionado el botón *a* durante 30 segundos el comando se ejecutará).

- Dólar ($)
Única dirección posible. Este es un comando avanzado pero básicamente detecta si has pulsado direcciones. Por ejemplo; **$$B** detecta si pulsas las direcciones *B*, *DB* o *UB*.

- Símbolo de suma, "+"
Éste detecta la suma de varios botones con lo que es sólo aplicable a botones, no a direcciones.
Por ejemplo para realizar un *SDM* al estilo ***KOF2002***, que sería ***A+B*** (dos patadas a la vez).

Otros comandillos importantes:

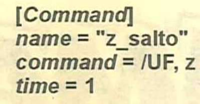
- Double tap **:**
F, F este comando significa "hacia adelante dos veces", muy usado para hacer correr a los personajes.

[Command]
name = **"FF"** ***;Required (do not remove)***
command = **F, F**
time = **10**
B,B (Lo mismo pero el comando hacia atrás)

[Command]
name = **"BB"** ***;Required (do not remove)***
command = **B, B**
time = **10**

MOVIMIENTO, MOVIMIENTO:

- Movimientos hacia adelante del personaje
Con este movimiento de *joystick* o teclado, indicamos que hará el movimiento hacia adelante.
/F, c En donde pone **c** puedes poner cualquier botón de la "a" a la "z", un ejemplo seria este :



[Command]
name = **"c_adelante"**
command = **/F, c**
time = **1**

- Movimientos hacia atrás del personaje
Este es igual que el anterior, pero hacia atrás.
/B, c

[Command]
name = **"c_atras"**
command = **/B, c**
time = **1**

- Salto hacia adelante
Comando para saltar hacia adelante. Normalmente con éste comando los personajes avanzan más rápido que si fueran corriendo.
/UF, z

[Command]
name = **"z_salto"**
command = **/UF, z**
time = **1**

- Salto hacia Atrás
Igual que el anterior pero en dirección opuesta.
/UB, z

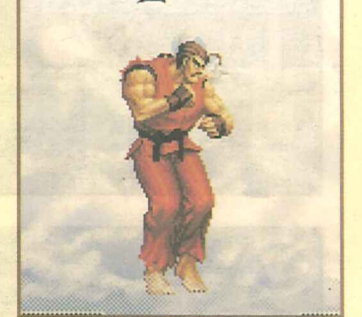
[Command]
name = **"z_salto"**
command = **/UB,z**
time = **1**

- Agachado hacia adelante
/DF
Movimiento agachado hacia adelante.

[Command]
name = **"agachado_adelante"**
command = **/DF**
time = **1**

- Agachado hacia atrás
Movimiento agachado hacia atrás.
/DB

[Command]
name = **"agachado_atrás"**
command = **/DB**
time = **1**



- Atrás y hacia adelante
Comando muy utilizado para personajes de carga, tipo *Heidern, Leona, Guile* o *Vega*.
B, F

[Command]
name = **"atrás, adelante"**
command = **B, F**
time = **15**

- Típico "*hadoken*" o más conocido en las *FAQS* como *"QCF"* (vamos, la media bola de siempre).
Este comando es uno de los más utilizados, si no por todos los personajes, sí por el 99% de ellos.
command = **~D, DF, F, a** (en donde pone "a" siempre puedes poner la letra de la "a" a la "z" que desees, siempre de las 6 permitidas, claro).

[Command]
name = **"ayuken_del_riu"**
command = **~D, DF, F, a**
time = **30**

Y con ésto os dejo por éste mes, que ya veis que no ha sido poco precisamente... En el próximo número seguiremos con más de lo mismo, y con un MUGEN de los de toda la vida, cargadito de personajes raros y cosillas chulas. ¿Que qué habrá? Paciencia, paciencia...

Clarens
rugal@megamultimedia.com

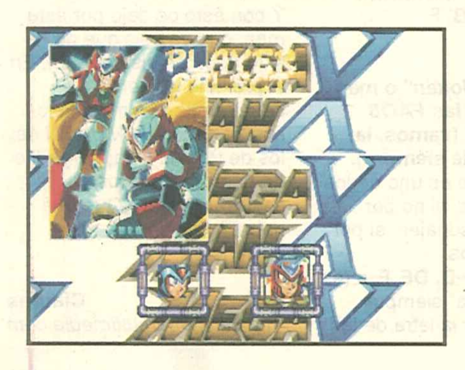
Cuando el fan-art supera lo oficial

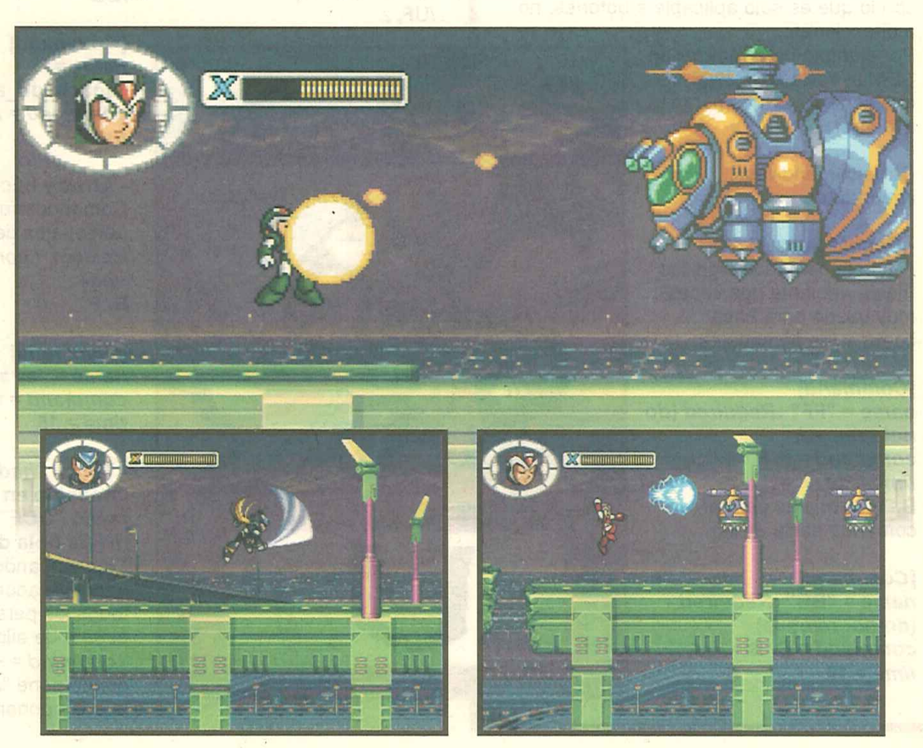


Éste mes seguramente os hayáis llevado una sorpresa al ver un juego *beat 'em up* hecho con un *engine* para *versus*... Pues para que veáis lo que se puede llegar a hacer con mucha maña e ingenio.
Ésta beta del ***MEGAMAN X*** nos presenta a los dos personajes más carismáticos de la saga, *Rockman/Megaman/X* y a *Zero* en una pantalla cargadita de enemigos con muy mala leche.
Al principio la cosa choca en sí el verlo correr en el *engine*, pero llegas a cogerle el puntillo y jugar haciendo muchas chorradillas y hasta aprovechando *bugs*, como el poder en cierta zona correr por el aire y automáticamente hacer desaparecer los enemigos, dejando la zona desierta.
Como veréis, el truco está en que en la carpeta *chars* hay tres subcarpetas, la de *Rockman*, la de *Zero* y la del escenario.
¿Cómo, el escenario? Pues sí, echadle un ojo por vosotros mismos a ver qué pasa...
Ya como pincelada personal, he añadido varias paletas a los personajes (seleccionables según el botón que pulsemos), con el único fin de no verles siempre de la misma manera... Y quien no las quiera que las borre y edite el *.def* de cada uno.
Como dato negativo, decir que el juego "lógico" únicamente lo tendréis jugando en modo *Arcade*, ya que por ejemplo en el *Training* el juego se vuelve loco y ya no digamos la absurdez que aparece en el modo *Versus*.
Os dejo con el experimento, a ver qué os parece.









Artículo "*Mugen Megaman X*" por Clarens (*rugal@megamultimedia.com*)


EXISTE UN SÓLO MOTIVO POR EL QUE UN ÚNICO EQUIPO ES CAPAZ DE REALIZAR TRES REVISTAS TAN DIFERENTES...
アニメ、漫画情報誌
nº18 - 10 €
アニタイプ
Revista de Manga y Anime. ¡Ahora con DVD!
Anitype
MANGAZINE
¡Páginas centrales con posters de UltraManiac y Saint Seiya!
ANUNCIADA POR TV
INU YASHA
Repasamos el mundo de Inu Yasha, el mayor éxito de Rumiko desde Ranma
SAILOR MOON PURE
Así es la adaptación para TV de SailorMoon
¡NUEVA PELÍCULA DE SAINT SEIYA!
¡El inicio de la saga contra Zeus se hace realidad en anime!
¡¡SORTEAMOS 5 COLECCIONES DE KAREKANO!!
Salón del Manga 2003
PREMIO A LA MEJOR REVISTA ESPAÑOLA SOBRE MANGA Y ANIME
CONCEDIDO POR LA ASOCIACIÓN A.D.A.M.
¡¡REVISTA DE 116 PÁGINAS + CDRom POR 5 € !!
#38
Hentype
¡LA REVISTA HENTAI EN ESPAÑOL + VENDIDA!
TODO SOBRE EL MUNDO HENTAI
¡CON MÁS DE 40 PÁGINAS DE MANGA-DOUJINSHIS Y TODA LA INFORMACIÓN HENTAI QUE NADIE TE CUENTA!
ANIME H - MANGA H DOUJINSHIS PARODIA H GAMES - COSPLAYS ¡Y EL CD EXCLUSIVO MÁS COMPLETO!
ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Jap
nº17 - 5 €
Castlevania
Kunoichi
THE KING OF FIGHTERS 2003
S.SPIRITS ZERO
TMN TURTLES
MAGATAMA
PRINCE OF PERSIA
RACING REVOLUTION
DBZ BUDOKAI 2
SONIC HEROES
VIRTUAL VIEW
JADE EMPIRE
KILLER 7
NARUTO
MUGEN
...SOMOS FRIKIS, ¡Y NUNCA DEJAREMOS DE SERLO!
TypeTeam
www.typeteam.net

Queridos niños y niñas, en esta nueva edición de Cine Oriental quiero que conozcáis a un muy buen amiguito mío, al que aprecio y amo con total locura y desenfreno y al que considero único dueño legitimo de mi corazón...su nombre es *Miike Takashi* y es responsable de este malsano cóctel de acción y perversión que forma parte de la trilogía mas desalmada y delirante de la historia del cine. Creedme si os digo que no os arrepentiréis...





Una mujer desnuda se precipita desde lo alto de un edificio dando a parar con el pavimento, en el cual su cuerpo desangrado se mezcla con el pálido blanco de la cocaína atrapada en su mano. En ese instante un autentico hortera con tupé, ataviado con unas extrañas gafas de bucear, un kimono playero y unas chanclas de madera apuñala en unos baños públicos el cuello de un rubio chuletas que sodomiza al apasionado de su compañero, el cual acaba gustosamente empapado en sangre. A la par que esto ocurre dos duros matones inician un salvaje tiroteo con unos *yakuza* armados hasta los dientes que finaliza con la cámara recubierta por los tallarines del estomago del jefe de estos, fruto del certero disparo de una *Shot-Gun*. Para finalizar el mismo matón de antes recibe una escopeta de manos del hortera disfrazado de payaso, con la cual acribilla a un jefazo de la mafia que descansa jodidamente drogado en su limusina, tras esnifar previamente de una sola tacada una raya de cocaína de varios metros de longitud...

Todo esto ocurre en una única toma inicial de 5 minutos a modo de videoclip, aderezada con un frenesí de epilépticas escenas de *show-girls* en sinuosos bailes eróticos, policías golpeando prostitutas y otras tantas escenas de verdadero delirio que rayan en la locura y



Dead or Alive
Hanzaisha

Nacionalidad: Japón. **Año:** 1999. **Director:** Takashi Miike. **Interpretes:** Sho Aikawa, Riki Takeuchi, Ren Osugi **Duración:** 105 min.

Artículo "*Dead or Alive*" por Varo (*Mitsurugi*)

que logran conformar lo que es sin duda alguna es uno de los mejores y más brutales inicios de una película que jamás hayan podido captar el ojo humano y que no dejan lugar a la duda ante la afirmación de que nos encontramos ante algo totalmente diferente, un soplo de aire nuevo que sólo es capaz de proporcionarnos su desquiciado director...el inclasificable *Takashi Miike*.



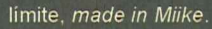
Dead or Alive: Hanzaisha, primera y personalmente mejor de las películas de esta genial saga, no sólo posee un comienzo y un final inenarrablemente demoledores (hasta el punto de resultar casi inverosímiles), sino que cuenta con un gran guión digno de mención y que ayuda a narrar la historia de un rudo *yakuza* (interpretado por el sin par *Riki Takeuchi*) y un solitario policía (*Sho Aikawa*), enfrentados entre si y a todos los que se interpongan entre sus antagónicos planes y que verán finalmente cruzar sus destinos de una manera que jamás hubieran llegado a imaginar.
Takashi Miike así pues además de regalarnos grandes dosis de bestiales gamberradas, las cuales exceden el total mal gusto, se centra en la evolución de unos personajes que sostienen una historia bien construida, llena de excesos y crueldad que roza el limite de lo humanamente permitido y que sólo puede ser comparada con otras historias de este mismo autor, tales como la sangrienta *Ichi the Killer*.



Riki Takeuchi, es *Ryuichi* un duro y mafiosillo de poca monta que junto a sus disparatados compinches (entre los que se encuentra su novia prostituta) tiene la intención de prosperar rápidamente en el difícil mundillo de los *yakuza* a base de salvajes golpes perpetrados bien sea contra la policía o contra poderosas bandas mafiosas. *Sho Aikawa* por su parte es *Jojima*, un aplicado y noble policía, que se debe a su trabajo frente a cualquier otra cosa, bien sea su propia salud o familia y que debe luchar tanto contra los *yakuzas* como contra sus propios y corruptos superiores. Ambos sufrirán a lo largo del metraje durísimos varapalos, que encrudecerán aun más su carácter, llevándoles a situaciones limite ajenas a cualquier típica película de *yakuzas* y que al igual que ocurre con las obras de *Beat Kitano*, alterna partes de calma y reflexión con otras de total desenfreno y violencia









limite, *made in Miike*.
De estas escenas, cabe destacar algunas tan brillantes como el sangriento tiroteo en el que se verán envueltos tanto los *yakuza*, como los policías corruptos, *Jojima*, *Ryuichi* y el resto del reparto protagonista y que dará con un más que fatal desenlace para todos. O mi favorita, aquella en la que la novia de *Ryuichi*, es descubierta y drogada siendo sometida a todo tipo de vejaciones para acabar finalmente ahogada en una piscina de plástico, llena a rebosar con sus propias heces...una escena que sin duda no nos dejará impasibles y que pondrá a prueba nuestra *sociopatia*.
Como podéis comprobar, este *film* al igual que ocurre

con muchos otros de *Takashi*, no es apto para estómagos sensibles y mentes novatas y no entrenadas en estas lides y encuentra su limite en cierta escena que tiene por protagonistas a un perro, una chica desnuda y una cámara... *No Comments*!

Si todas estas razones unidas a las de las magníficas interpretaciones de sus protagonistas, especialmente la de mi actor Oriental favorito, el cabronazo de *Takeuchi* (un grandioso actor en estado de gracia al que podréis encontrar en ***Battle Royale 2***, como sustituto de *Kitano*), no son suficientes como para que os sintáis tentados de visionar esta película... entonces sólo lo hará su colosal y delirantísimo final (no he encontrado 2 adjetivos que se le acerquen más), totalmente indescriptible con palabras y que cuyo intento de reproducir en estas líneas me llevaría a la total incredulidad por vuestra parte, o a un ingreso directo en un centro psiquiátrico! (aunque eso último ya me lo tengo ganado)



Takashi Miike

Depravado, visionario, maestro, enfermo, inimitable, rayante, loco, genial, excesivo, macabro, disparatado, único, cabronazo... son algunos de los adjetivos que podrían definir a este prolífico director *Nipón* nacido en *1960* en *Osaka* y que durante esta última década ha revolucionado el cine Japonés.

El cine de *Takashi Miike* no puede definirse por palabras, sus películas tienen todas un toque de locura y genialidad indescriptible que las hace únicas y que consiguen hacerte transmitir todos los tipos distintos de sensaciones en una sola toma. Cada una de ellas es puro exceso combinado con un total desconcierto y un mal gusto que raya lo enfermizo y vomitivo y que nos confunde hasta no distinguir la línea que separa la mera broma, de la blasfemia.
Su amplia filmografía abarca casi todos los géneros imaginables, incluido el musical con su irreverente ***The Hapiness of the Katakuris*** o el *terror-snuff* con su premiada ***Audition*** (la única que podemos encontrar en nuestro país). Entre ellas destacan la saga ***Dead or Alive*** que hoy nos ocupa, ***Visitor Q***, ***Fudoh: The New Generation*** o esa especie de trilogía *yakuza* independiente constituida por ***Rainny Dog, Shinjuku: Triad Society*** y **Graveyard of Honor** (esta ultima "remake" de la original de *Kinji Fukasaku*, director de ***Battle Royale***), todas ellas inclasificables en sí mismas. Además *Miike* es el responsable de la adaptación cinematográfica a modo de serie de *TV*, del genial *Manga* ***M.P.D Psyco***, de *Eiji Otsuka* y *Sho-u Tajima*.



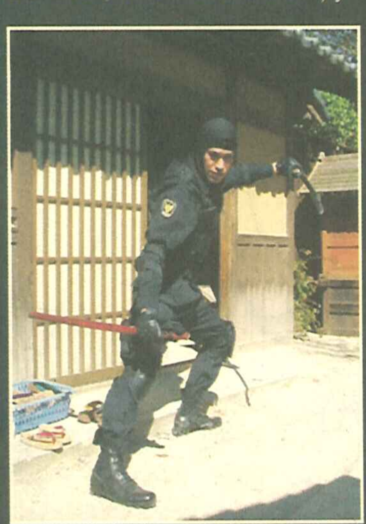
De todas sus creaciones ***Ichi The Killer*** es posiblemente (junto con ***Audition***) su buque insignia, una producción de sadismo y violencia extrema basada en el *Manga* homónimo de *Hideo Yamamoto*, que tiene a *Kakihara* un *yakuza* sadomasoquista-extremo y automutilado y a *Ichi*, un introvertido y tímido chaval que bajo misteriosas hipnosis es convertido en una autentica maquina de matar que acribilla, descuartiza y atraviesa por la mitad con una facilidad pasmosa a sus enemigos (gracias entre otras cosas a las afiladas cuchillas de sus pies) enfrentados entre sí, en una

película grandiosa y extrema a partes iguales y con un desternillante título seminal. Quizás penséis que estoy exagerando cuando os digo que esta es posiblemente una de las mejores y más salvajes películas que podáis contemplar en vuestra vida, pero sólo bastaría con que escucharais 15 minutos de su *B.S.O*, para que os entraran ganas de meteros dentro de vuestro propio culo hasta desaparecer por completo (tal y como estoy haciendo yo en estos momentos) y con ello darme plenamente la razón.



Actualmente el amigo *Miike* sigue imparable su carrera cinematográfica, ajeno a cualquier crítica o alabanza sobre su obra y prepara junto a (el maestro) *Takeshi Kitano*, su nueva película de estreno esta primavera en Japón. Se trata de una nueva adaptación de las aventuras de ***Hitokiri Izo*** (***Izo el Carnicero***) que ya fuera llevada a la gran pantalla en 1969 por Hideo Gosha y que narra la lucha de un asesino por el poder contra el *Clan Sabaku*, bajo las órdenes del *Clan Tosa* durante el periodo de restauración Meiji. La película responderá al nombre de ***Izo: Kaosu, Mataha Fujori Kijin*** (*Izo: Caos, monstruo absurdo*) y supondrá, además de la película más deseada por mi en el *2004*, la primera colaboración de estos 2 grandes genios del Cine Oriental, tras el fallido intento de verse reunidos en la exitosa nueva versión de ***Zatoichi***, que finalmente llevó a cabo *Beat Kitano*.

Hasta que nos veamos en la siguiente sesión de Cine Oriental, (si es que alguien se vuelve a atrever a comprar la puñetera revista por 10 Euros...), me despido no sin antes recordaos que mantengáis bien limpitos vuestros genitales...





Las tres imágenes de esta página pertenecen al último trabajo del maestro *Takashi Miike "Izo ~ Kaosu, Mataha Fujori Kijin"*

La Saga Dead or Alive: La opinión de Torke

¡Ya era hora de poder rendir tributo a uno de mis directores de cine Oriental fetiche!. *Takashi Miike* es, a mi entender, un auténtico maestro en su campo, y uno de los más prolíficos que conozco. Con varias decenas de películas a sus espaldas, y una media de cinco films al año, *Miike* se ha ganado mi total respeto con todas y cada una de las obras suyas que he visto. Y en el caso que nos atañe *Dead or Alive* está, posiblemente, entre las mejores.

La primera de ellas nos narra la historia de un policía (*Sho Aikawa*) acabado en su ímpetu por atenerse a la ley y un mafiosillo (*Riki Takeuchi*) que intenta retar a la mafia. Lo que en un principio se nos presenta como la típica historia de Policía Vs Yakuza deriva en un elaborado guión impresionantemente interpretado y con excelentes vueltas de tuerca... ¡que desemboca en un final de proporciones épicas! Os lo juro, no os podéis siquiera imaginar como termina esta historia. Cuando lo vi me quedé completamente pálido chillando "Quéee, Quéeeeee" agarrándome la cabeza para que no me explotase. ¡Y no exagero un ápice! Olvídate de *Syamalan* y sus finales sorpresa. ¿Que *Bruce Willis* es un fantasma? ¿Qué el sexto pecado capital sea la cabeza cortada de la mujer de *Brad Pitt*? ¡JA! Basura de aficionados... De hecho, el único final que me ha sorprendido más que éste es el de *Dead or alive 3*, que en unas líneas os comentaré.

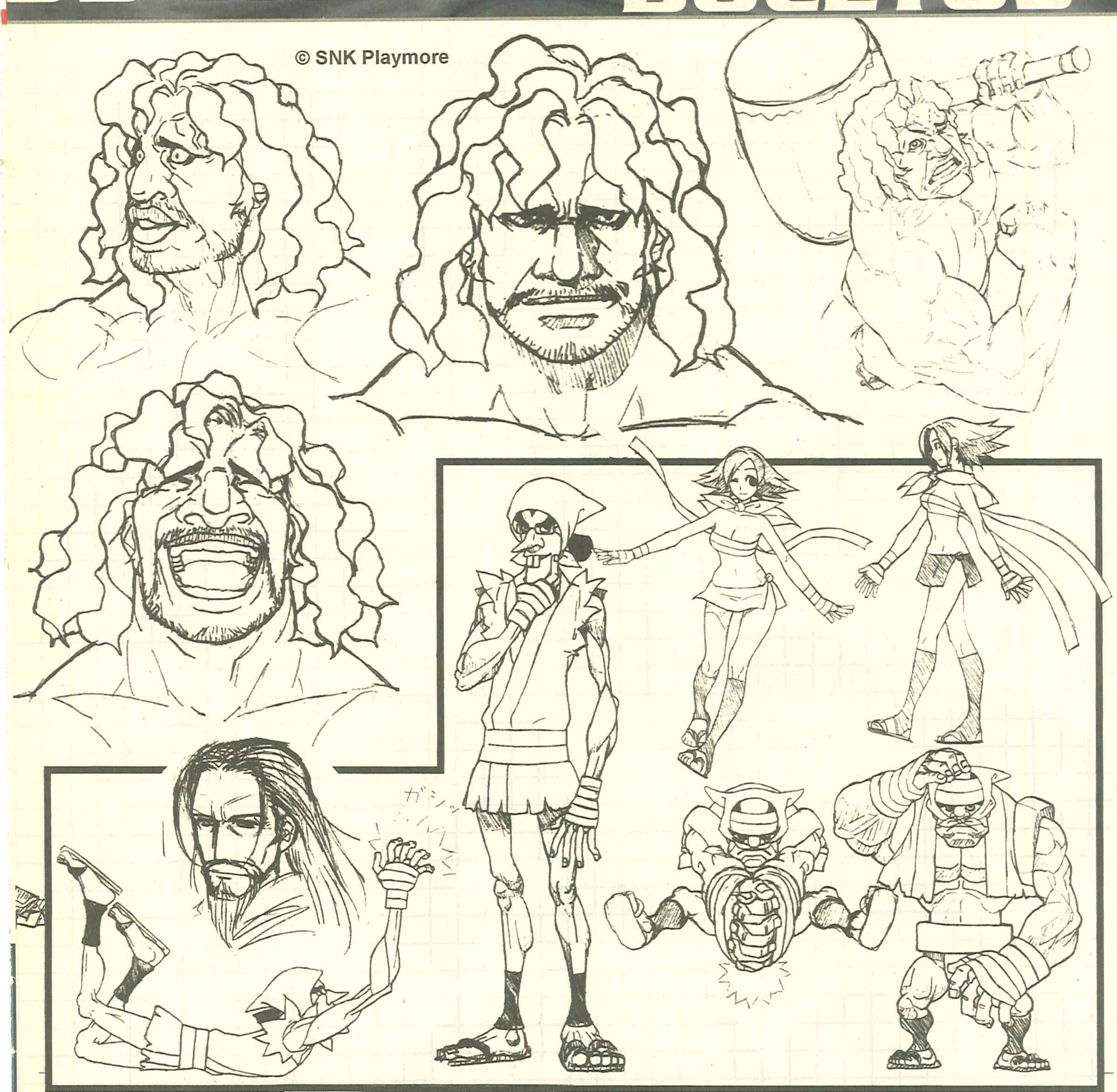
La segunda parte (Dead or Alive: Birds) repite, así como en la tercera, ambos personajes principales interpretando diferentes roles, esta vez el de, por decirlo de alguna manera, ángel y demonio redentores, en una historia bastante más profunda y menos salvaje con un final muy emotivo, que no impresionante como en la primera parte.

La tercera secuela (Dead or Alive: Final) es, para mi, la más delirante de todas. Esta vez nos encontramos en un futuro catastrofista en el que la sociedad prohibe tener hijos debido a la gran superpoblación. Dicha ausencia familiar es sustituida con robots por las facciones más capitalistas, pero la gente de la calle lucha por poder dar a luz sus hijos a espaldas del alcalde fascista (y homosexual) que los rige. En esta parte, los protagonistas cambian las tornas, y el mafioso es esta vez policía, mientras que el policía ahora es un *cyborg (replicante)*. Si bien en esta parte las escenas de lucha y violencia pasan a un segundo plano con respecto a la más estética historia y fotografía, contiene algunas escenas grandiosas y es, en resumen una muy buena película. Pero lo mejor llega al final, la conclusión de la saga, donde se nos explica el significado del título Dead or Alive. Y esta vez si que me tuve que pegar puñetazos en la cabeza para no chillar y despertar alarmados a mis parientes. Es simplemente fálico. No diré más.

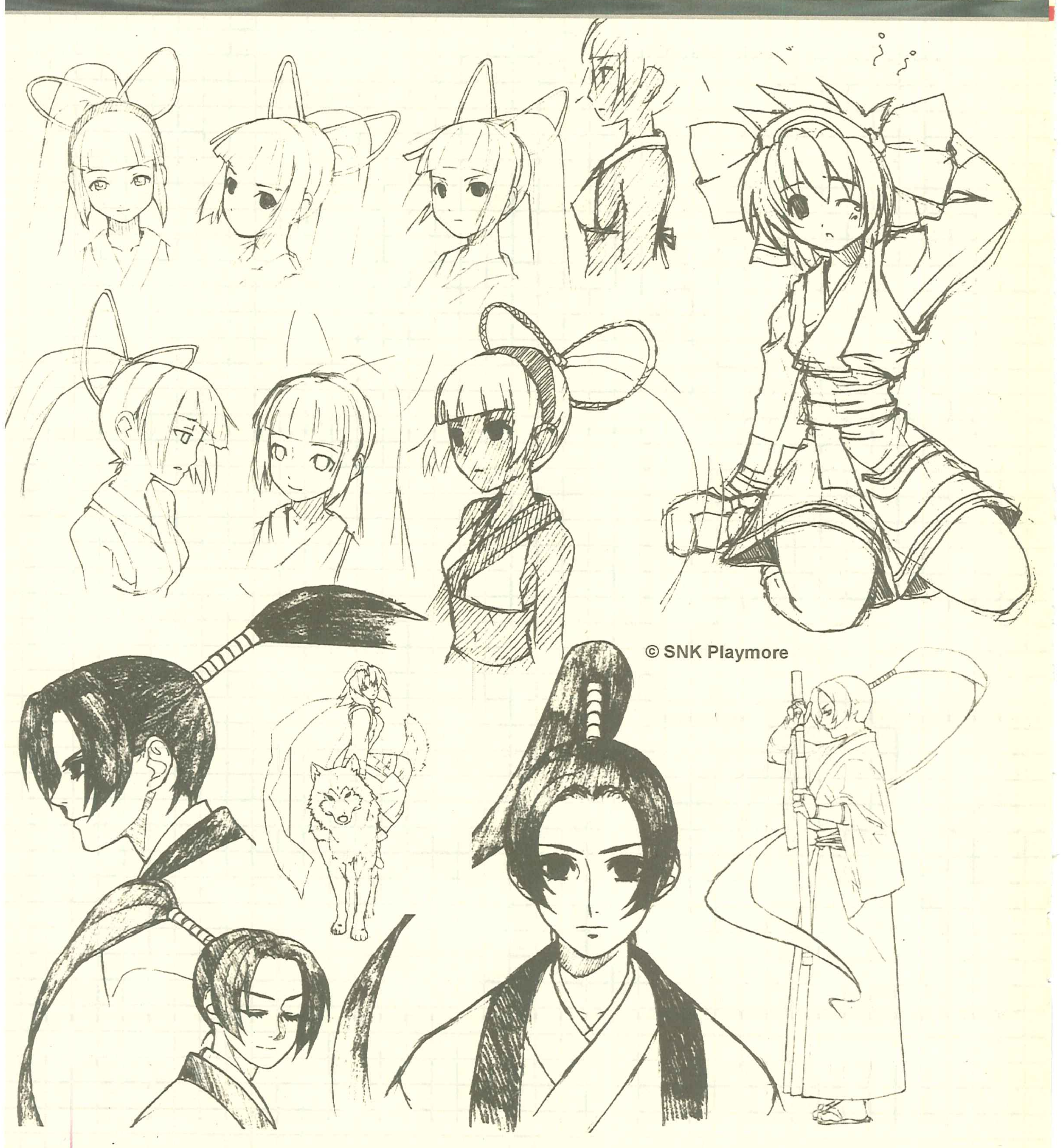
En definitiva, nos encontramos ante una magnífica trilogía y tres de las mejores películas del autor que, si bien no descargan hemoglobina a destajo como lo hacen algunos de sus otros títulos (para más información verse *Ichi the Killer* XD), si que nos dejarán con los ojos como platos.

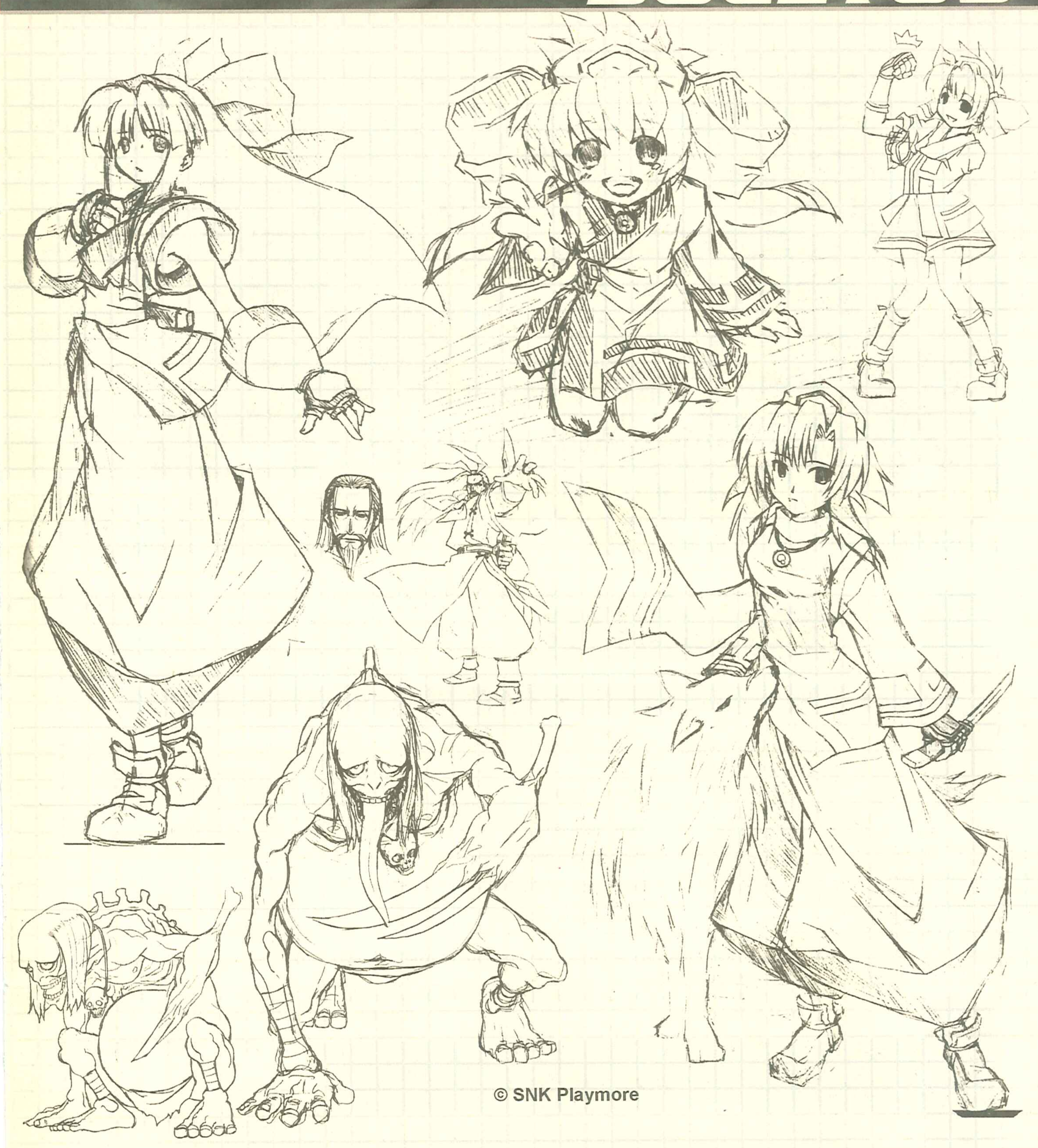
Torke, Master of Puppets


サムライスピリッツ零



Samurai Spirits Zero


© SNK Playmore



SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES

Gametype ゲーム タイプ

Revista de Videojuegos Japoneses

¡QUE NO TE FALTE NINGÚN NÚMERO DE TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA!

¡SUSCRÍBETE AHORA!



Fotocopia o recorta este bolet n y suscr bete a GAMETYPE.
Env a una carta a GAMETYPE, SUSCRIPCIONES,
Camino de San Rafael 71. 29006. MÆlaga.
Bolet n vÆlido hasta Noviembre del 2003. TambiØn puedes hacerlo
por telØfono, llamando al 952 36 31 43.

Suscripci n por un aæo (seis nœmeros) : 27 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Apellidos ______ Nombre ______

Dirección ______

Código Postal ______ Ciudad ______ Provincia ______

Apdo Correos ______ Tlf. ______ Edad ______

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ______

Números atrasados: ______

Aviso a suscriptores:
Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

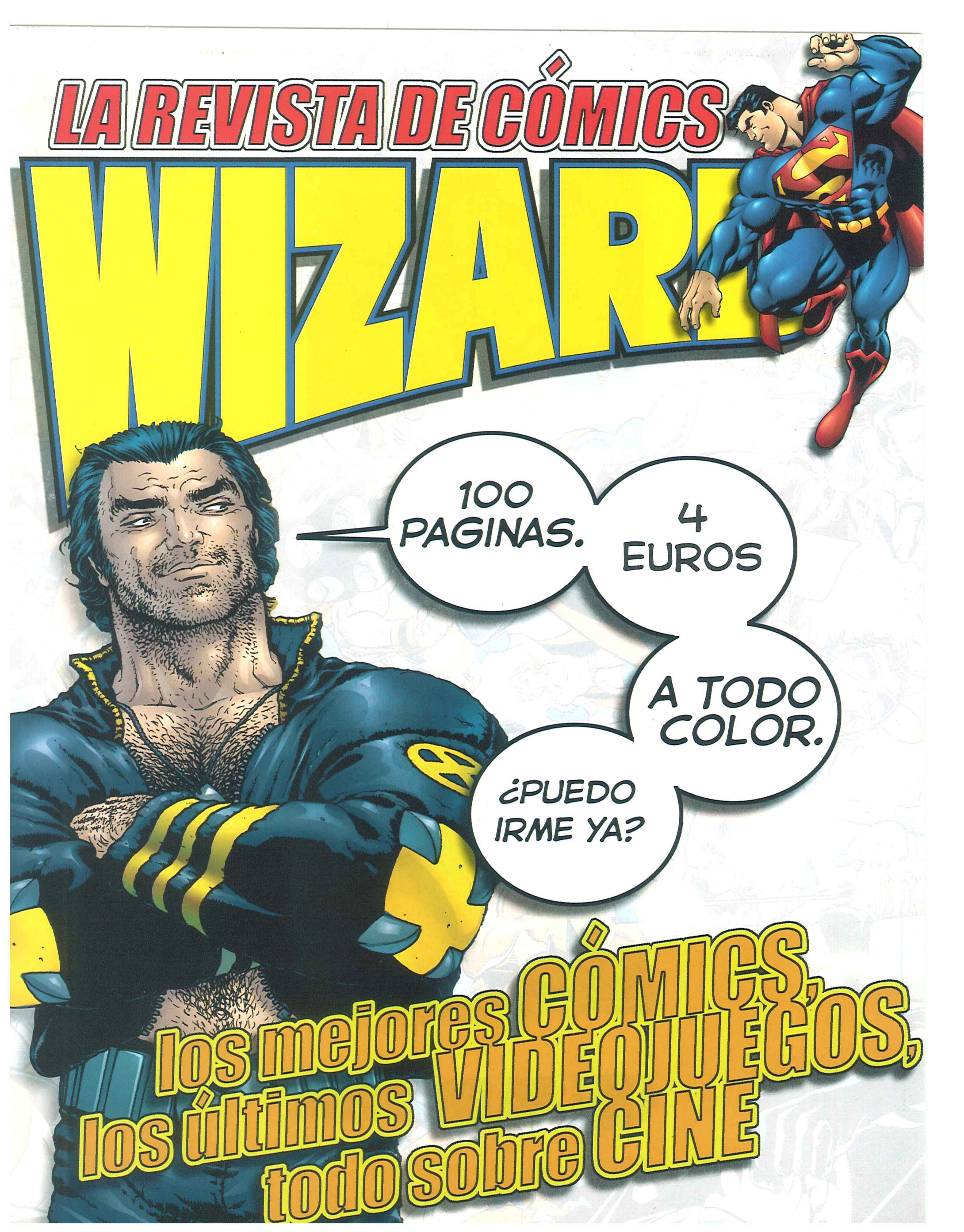
Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ______ Fecha de caducidad ______

¡SUSCR´BETE Y TENDR`S EN CASA LAS LTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

Firma y DNI (obligatorio)

De acuerdo con lo establecido en la legislación actual, le informamos que los datos que nos facilite quedarán incluidos en un fichero de datos, cuya finalidad es poder ofrecerle un servicio lo más eficaz posible en el envío de las publicaciones a las que se suscribe. También le informamos que, eventualmente, es posible el envío de alguna información en relación a su suscripción y el envío de alguna oferta, que en el caso de no estar interesado, marque la casilla correspondiente o póngase en contacto con nosotros. El responsable del fichero es MEGAMULTIMEDIA S.L., Cno. San Rafael nº 71, 29006 Málaga, donde se puede dirigir para ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según corresponda, sobre los datos que se encuentren en dicho fichero.



LA REVISTA DE CÓMICS
WIZARD
100 PAGINAS.
4 EUROS
A TODO COLOR.
¿PUEDO IRME YA?
los mejores CÓMICS,
los últimos VIDEOJUEGOS,
todo sobre CINE



Fandom.

1. *m* Término originario del inglés como contracción de "fanatic" (aficionado) y "kingdom" (reino). El "fandom" sería el "reino de los aficionados" a cualquier temática más o menos determinada.

FANDOM